WARHAMMER™

ПЕЧАТЬ ХАОСА™

СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10—15 минут.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 4
ИГРА 6
ЭКРАН КАМПАНИИ, УПРАВЛЕНИЕ 7
ЭКРАН КАМПАНИИ, ЗАДАНИЯ И ПРОИСШЕСТВИЯ 7
СБОР АРМИИ 11
СОЗДАНИЕ АРМИИ 12
НАСТРОЙКИ 14
ИНТЕРФЕЙС ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ 15
ПОСТРОЕНИЯ 16
ПРИСОЕДИНЕНИЕ / ОТКРЕПЛЕНИЕ ГЕРОЯ 17
КАРТЫ ОТРЯДОВ 18
БОЕВОЙ ДУХ / СТАБИЛЬНОСТЬ 18
ВЫНОСЛИВОСТЬ 19
ЗНАМЕНА 20
ОКНО ПЕРСОНАЖА 20
ПРЕДМЕТЫ ОДНОКРАТНОГО ДЕЙСТВИЯ 21
ДЕРЕВО НАВЫКОВ 21
МИНИ-КАРТА 22
ПОДГОТОВКА 22
РАСПОЛОЖЕНИЕ ФРОНТА ВОЙСК 23
ВИДЫ КУРСОРОВ 24
ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ ИГРЫ 26
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ И НАВЫКОВ 28
ПОЕДИНОК 29
ПАНЕЛЬ ПОЕДИНКА 29
ЛАГЕРЯ ПОДКРЕПЛЕНИЯ И ПОПОЛНЕНИЯ 30
КРЕПОСТИ 31
ВОЙСКА 32
ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОТРЯДА 51
ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ 56
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 60

ВВЕДЕНИЕ

МИР WARHAMMER

Пронизанный искушающей магической энергией, разобщенный междоусобицами и обреченный на вечную войну, мир Warhammer балансирует на грани полного уничтожения. Это мрачный мир, где каждое существо вынуждено бороться за выживание, где магия и поклонение первобытным богам уничтожают всякую надежду на лучшее будущее, где покой не грезится никому даже в самых светлых мечтах. Войны ведутся и верой, и сталью — ведь кровожадные боги жаждут все новых душ, в то время как жизни смертных — всего лишь краткие вспышки света на фоне ада бесконечной резни. Это — темная эпоха, кровавая эпоха, эпоха, где правит сильный, уничтожающий всех, кто слабее. Это — эпоха завоевателей, магов и героев. Это Конец Времен.

Хотя люди — самая многочисленная раса, они делят этот мир с множеством странных и опасных существ. Однако люди совсем не спешат объединиться перед лицом тех опасностей, которым противостоят. В темных лесах и мрачных горах гоблины роют свои сырые логова, откуда постоянно совершают набеги. Злобные орки, зеленокожие грязные твари, для которых война — бесконечный пир, проносятся по всем землям опустошительным смерчем. Недоступные людскому взору, вгрызаются в землю тоннели Подмирья, чьи крысоподобные жители, скавены, лелеют мечты о мировом господстве.

И все же люди не лишены союзников. В горных цитаделях ведут упорную борьбу за выживание гномы, хотя от их древнего обширного царства остались теперь одни руины. Посреди Великого океана высится оплот Высоких эльфов, мистический остров Ултуан, окутанная волшебством обитель древнейшей магии и мудрости.

ХАОС

Много тысяч лет назад в мире Warhammer случилась ужасная катастрофа. Здесь появилась загадочная раса, известная как Древние. Они привели с собой странных прислужников и положили начало всем существующим расам. Они одолели холодные просторы космоса и построили над миром межзвездные врата. Однако случилось так, что мистическая сила ворот иссякла, и они разрушились, прорвав ткань реальности, отделяющей вселенную смертных от призрачного царства Хаоса.

Это бедствие открыло дорогу силам Хаоса, и они хлынули в мир, принеся с собой мощь и вечную жажду четырех чудовищных богов: Кхорна, Владыки Битв; Тзинча, Меняющего Пути; Нургла, Повелителя Гнили; и Слаанеша, Темного Принца Наслаждения. Воплотились все тайные чаяния и кошмары смертных, и нашествие орд демонов уже грозило уничтожить все живое на земле. Только благодаря силе и самопожертвованию эльфов удалось сдержать натиск легионов Хаоса.

Несмотря на все усилия эльфов, Хаос не был уничтожен, хотя понес большие потери. Царство Хаоса просачивается сквозь полюса мира, и Ветры Магии, бурлящий поток энергии, овевающей весь мир, может служить как источником великой силы, так и орудием растления и извращения всего, чего коснется.

На окраине царства Хаоса лежат пустоши Хаоса, также известные как Северные пустоши, или Тенеземье. В этих холодных бесплодных землях живут племена налетчиков — воины-варвары, само существование которых связано с судьбой богов Хаоса. Когда крепчает ветер Хаоса, налетчики объединяются с множеством уродливых, звероподобных союзников и движутся на юг, вторгаясь в более цивилизованные земли. Их клинки становятся красны от крови, а на кострах, ища себе славы и бессмертия, они сжигают бесчисленные жертвы — подношение их вечно алчущим богам.

Величайшие служители темных богов — это воители Хаоса, смертные, которые отдали свои жизни и души за власть и возможность получить вечную жизнь в обличье князей демонов. Именно воители Хаоса возглавляют армии темных богов, поскольку их судьбы полностью зависят от прихотей их капризных повелителей и только в непрестанных сражениях они могут достичь желанного бессмертия.

ИМПЕРИЯ

Между горами Края Мира и Великим океаном лежит Старый Свет. Величайшее из его государств — Империя, более двух тысяч лет назад появившаяся в результате великих сражений. Ее земли были отвоеваны в жестоких схватках с зеленокожими, чудовищами и другими отвратительными существами.

В то время как эльфы и гномы вели друг с другом бессмысленную войну, истощившую обе расы, люди жили в пещерах и грубых хижинах, страшась темных существ, наводнивших леса, избегая вмешиваться в борьбу двух царств. Когда эта ужасная война была окончена, человек унаследовал земли, оставленные и эльфами, и гномами. Человеческая раса росла и набирала силу.

Их противники были многочисленны и беспощадны, а сами люди представляли собой разобщенные племена, враждующие между собой — и потому влачили лишь жалкое существование под сенью тьмы. Все изменилось с появлением Сигмара, короля-воина, который где силой, где хитроумием объединил двенадцать самых больших людских племен, а также сдружился с гномами. Он спас попавшего в засаду орков Верховного короля гномов, от которого получил в дар рунный молот — Гхал Мараз, Череподробитель. Этот молот стал символом его завоеваний. В большом сражении на перевале Черного Огня Сигмар и его вожди бились бок о бок с предводителями гномов и сокрушили орду зеленокожих, навсегда положив конец их господству в странах к северу и западу от гор.

После кончины Сигмара, когда корона императора осталась свободна, вожди племен собрались и одного из их числа избрали наследником трона. Таким образом была установлена система курфюрстов Империи. В течение столетий система работала то лучше, то хуже, но графы-курфюрсты, как они себя именуют, всегда были первыми лицами Империи.

В течение последних нескольких сотен лет власть постепенно захватывали амбициозные эгоисты и политиканы. Все это привело к Великой Войне против Хаоса. Царство Хаоса расширилось, его недра изрыгали все больше чудовищ всех мастей, и земли Кислева, что на севере, захлестнула волна вторжений. Поначалу графы лишь спорили и бездействовали, никак не помогая соседям, но в это время в городе Нульн появился поборник веры, и звали этого человека — Магнус.

Преданный царству Сигмара, Магнус собрал армию, подобной которой никогда не видели прежде. Добившись поддержки графов, он повел свой полк на север и выбил силы Хаоса из земель Кислева, сразив в битве их предводителя, Асавара Кула. Эта победа стала новым рождением Империи. Высокие эльфы вернулись, чтобы помочь Империи, и множество величайших учреждений Империи начали снова набирать силу. Одолев тьму, Империя осталась окровавленной, но не сломленной. И все же битва не может быть прервана ни на миг, ибо единый момент слабости, единый миг промедления может принести победу богам Хаоса и стать началом гибели всего мира.

ИГРА

КАМПАНИЯ



Силы Хаоса пришли в движение, их объединяет новый лидер. Империя все еще не оправилась от последствий Великой войны, но времени на раздумья нет. Кто вы: герой и защитник Империи или один из избранников Хаоса, жаждущий бессмертия и неограниченной власти?

Одиночная кампания разбита на главы — истории Империи и Хаоса. В самом начале кампании вы можете выбрать «Империя, Глава 1» или «Хаос, Глава 1». Успешное завершение одной главы откроет доступ к другим главам соответствующей стороны. По умолчанию уровень сложности для кампаний — нормальный, но вы можете сменить его на легкий или трудный.

Примечание: *Вы действительно можете выбрать любую кампанию, но если вы еще неопытный игрок, советуем начать с кампании Империи — она легче в прохождении.*

ЭКРАН КАМПАНИИ

Экран кампании отображает карту мира, на которой отмечены главные маршруты, ведущие к городам и местам, представляющим особый интерес. Используйте этот экран, чтобы координировать ваши армии и перемещать их к ключевым областям. Армия представлена на карте изображением самого сильного героя. Возможно, вы будете руководить более чем одной армией — все они также будут показаны в виде большего количества героев, расположенных на карте мира.

Различные типы объектов на карте:

Основные задания — задания, которые должны быть выполнены в ходе кампании.

Второстепенные задания — необязательные задания, выполнение которых не окажет влияния на ход кампании. Но если вы их пропустите, вас будет вечно преследовать мысль о том, что вы спасовали перед трудностями!

Города — здесь вы можете покупать новые войска и предметы снаряжения, посещать трактиры или храмы.

Перекрестки — здесь расходятся дороги, и вам придется решать, куда направиться.

Места происшествий — здесь может произойти что-то неожиданное, например встреча с незнакомцами.

Экран кампании, мини-карта

Мини-карта — небольшой экран, показывающий местность с высоты птичьего полета. Здесь вы можете бросить быстрый взгляд на общую двухмерную схему всей области и расположение отрядов.

Цвета на мини-карте означают:

Зеленый — ваши войска / объекты.

Красный — вражеские войска / объекты.

Желтый — нейтральные войска / объекты.

Синий — союзнические войска / объекты.

ЭКРАН КАМПАНИИ, УПРАВЛЕНИЕ

Выбор армии

Чтобы выбрать армию, щелкните левой кнопкой мыши по отряду. Вокруг отряда возникнет выделяющий его круг.

Передвижение

Стрелки указывают возможные направления движения вашей армии. На карте мира могут быть обозначения многих объектов — зданий или различных мест происшествий. Ваша армия будет передвигаться от одного объекта к другому, если вы щелкнете правой кнопкой по тому месту, которое хотите посетить.

УПРАВЛЕНИЕ ВИДОМ

Движение (прокрутка)

Сдвиньте курсор к краю экрана или нажмите клавишу со стрелкой на клавиатуре (влево, вправо, вверх или вниз).

Панорама

Удерживайте среднюю кнопку мыши и двигайте ее в любом направлении — камера будет следовать за ней. Тот же эффект достигается, если нажать кнопку *N* и двигать мышь.

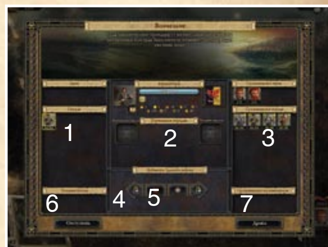
Масштаб

Вращайте колесо мыши, чтобы увеличить или уменьшить масштаб изображения. Тот же эффект достигается нажатием кнопок *Page Up* (увеличение масштаба) или *Page Down* (уменьшение масштаба).

ЭКРАН КАМПАНИИ, ЗАДАНИЯ И ПРОИСШЕСТВИЯ

Редактор армий

Вступая в сражение, вы можете добавить к своей армии войска, которые, возможно, получили при выполнении предыдущего задания. Если в резерве нет доступных войск, добавление подкрепления невозможно.



1 — Герои и войска, находящиеся в этой области, являются резервными. Они не будут использоваться в сражении, если не будут перемещены в район боевых действий.

2 — Информационные окна показывают важную статистику и улучшения тех войск и героев, которые выделены. Если у героя есть верховое животное, здесь вы можете посадить его в седло или приказать спешиться перед новым сражением.

3 — Эта область показывает героев и войска, которых вы отобрали для участия в грядущей битве.

4 — Щелкнув по кнопке *Удалить*, вы переместите выбранного героя или отряд из района боевых действий в резерв.

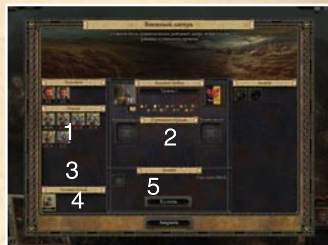
5 — Щелкнув по кнопке *Добавить*, вы переместите выбранного героя или отряд из резерва в район боевых действий.

6 — Щелкнув по кнопке *Драка*, вы начнете сражение.

7 — Щелкнув по кнопке *Отступить*, вы вернетесь на карту и переместите вашу армию обратно на предыдущую позицию.

Лагерь

Лагерь позволяет вам заменять тех солдат, которые пали в битве, обмениваться предметами между героями и знаменами между войсками, открывать и изменять «дерево умений» героя, а также проверять характеристики героя и отрядов. Это можно сделать, щелкнув по кнопке *Лагерь* в нижнем правом углу экрана кампании.
Эта команда откроет перед вами экран армейского лагеря, где вы сможете восполнить потери. Разумеется, за набор новых солдат придется заплатить золотом.



1 — Эта область показывает текущий отряд. Щелкните левой кнопкой по изображению отряда, чтобы выбрать его. Выбранные войска будут подсвечены.

2 — Эта область показывает информацию о выбранных героях и отрядах (например, статистику и улучшения). Если герой имеет верховое животное, здесь вы можете посадить его в седло или приказать спешиться перед новым сражением.

3 — Щелкнув по кнопке *Добавить одного*, вы добавите одного воина в выбранное подразделение. Количество золота, которое для этого потребуется, появится над указанной кнопкой.

4 — Щелкнув по кнопке *Восстановить полк*, вы пополните войска до максимального размера (указанного на изображении отряда в правом нижнем углу) или наберете столько воинов, сколько позволяют запасы золота.

5 — Кнопка *Закрыть* вернет вас на экран кампании (или в окно города, если окно армейского лагеря вы открывали из него).

Окно города / поселения

На экране кампании показаны различные города, в которые вы можете попасть. Войдя в город (или поселение), вы увидите карту, с помощью которой сможете посетить храм, оружейную, казармы, магазин алхимика, лагерь или трактир, где вашей армии будут предложены различные услуги.

Храм



В храме вам предложат исцелить ваших солдат, а также смогут воскресить павшего героя — в обмен на «пожертвования» в виде золота.
1 — В этой области показаны имеющиеся у вас войска. Чтобы выбрать полк, щелкните левой кнопкой мыши по изображению отряда. Выбранные войска будут подсвечены.

2 — Эта область показывает информацию о выбранных героях и войсках (например, статистику и улучшения).

3 — Здесь перечислены услуги храма, которые могут быть куплены для дальнейшего использования вашими героями и войсками. Цены за эти услуги показаны над кнопкой *Купить*.

4 — Кнопка *Продать* позволяет продавать неиспользованные услуги храма за золото. Щелкните правой кнопкой мыши по имеющимся у вас услугам, чтобы выбрать их, прежде чем нажмете на кнопку *Продать*.

5 — Кнопка *Купить*. Позволить купить услуги храма. Сначала щелкните по услуге, затем – по кнопке *Купить*. Выбранные услуги будут выдвинуты на первый план. Все затраты на услуги будут показаны над этой кнопкой.

6 — Здесь будут показаны павшие герои, которых вы можете воскресить. Для этого щелкните правой кнопкой мыши по герою, затем — по кнопке *Купить*.

7 — Щелкнув по кнопке *Закрыть*, вы вернетесь в окно города.

Оружейная



Снабдите вашу армию всем самым лучшим, что может предложить город! Улучшенные броня и оружие, которым вы снабдите свою армию, могут дать вам тот самый перевес, который так нужен в сражении.
1 — Эта область показывает имеющиеся у вас войска. Щелкнув левой кнопкой мыши по изображению отряда, вы выберете его. Выбранные войска будут подсвечены. После того как вы выбрали конкретные войска, рядом высвечиваются соответствующие улучшения.

2 — Эта область показывает информацию о выбранных войсках (например, статистику и улучшения).

3 — Здесь расположены улучшения, доступные для выбранного войска. Вы можете купить улучшения, выбрав их, а затем щелкнув по кнопке Купить. Вы также можете совершить покупку, дважды щелкая по нужному улучшению.

4 – Кнопка *Купить* позволяет купить улучшение для выбранного полка. Стоимость улучшения и количество вашего золота указаны над кнопкой.

5 – Щелкнув по кнопке *Закрыть*, вы вернетесь в окно города.

Магазин алхимика
Цены здесь выше, но это соответствует качеству экипировки. Здесь со всех концов света собраны редкие предметы, несущие благословение или распространяющие чары. Снабдите ваших героев мистическим оружием и эликсирами, которые они смогут использовать в самый разгар сражения. Случается, что исход поединка определяет единственный флакон исцеляющего эликсира.



1 – В этой области показаны имеющиеся у вас войска. Щелкнув левой кнопки мыши по изображению отряда, вы выберете его. Выбранные войска будут подсвечены.

2 – Эта область показывает информацию о выбранных героях и войсках (например, статистику и улучшения).

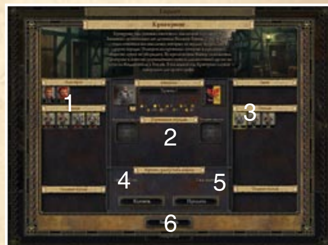
3 – В магазине алхимика можно приобрести уникальные предметы и эликсиры для ваших героев и войск. Для покупки предмета выберите героя или полк. Затем выберите один из предметов, представленных в этой области.

4 – Также здесь можно продать ненужные вам предметы. Убедитесь, что отобранные для продажи предметы находятся на первом плане.

5 – Когда вы будете готовы приобрести выбранные предметы, щелкните по кнопке *Купить*. Вы всегда можете удостовериться, хватит ли у вас золота на такую покупку – его количество показано над кнопкой.

6 – Щелкнув по кнопке *Закрыть*, вы вернетесь в окно города.

Казармы
В битву! Здесь вы найдете свежие войска, которые сможете присоединить к своей армии (за звонкую монету). И хотя иногда предоставленный выбор, возможно, не самый лучший, тяжелые времена требуют решительных мер. Когда золото на исходе, очень важно сделать правильный выбор между большим числом воинов и лучшей сталью.



1 – В этой области показан текущий полк. Щелкните левой кнопкой по изображению отряда, чтобы выбрать его. Выбранный полк будет подсвечен.

2 – Эта область показывает информацию о выбранных героях и войсках (например, статистику и улучшения).

3 – Войска, показанные здесь, могут быть добавлены к вашей армии. Выберите нужные вам войска и щелкните по кнопке *Купить*, расположенной ниже.

Примечание: *Вы можете также купить войска, просто «перетащив» их из этой области в область уже имеющихся у вас войск.*

4 – Кнопка *Купить* добавит отобранные полки к вашей армии.

Примечание: *Кнопка не появится до тех пор, пока вы не выбрали войска, которые намерены купить.*

5 – Щелкнув по кнопке *Закрыть*, вы вернетесь обратно в окно города.

Трактир
Может, посещение трактиров и кажется пустой тратой времени, но это не так. Через трактир ежедневно проходит множество важных сведений, и упущенная возможность может дорого обойтись. Трактирные сплетни и слухи позволят достаточно смышленому слушателю поймать за хвост невероятную удачу.
Также здесь можно найти дополнительные задания, что принесет дополнительный заработок или уникальные предметы.

СБОР АРМИИ

На экране *Создание армии* вы можете создать и переформировать армию, а также выбрать ее значок и цвет (этот экран также становится доступен при нажатии кнопки *Выбрать армию* в режиме сетевой игры).

Обзор героев, отрядов и осадных орудий
Просто щелкните левой кнопкой мыши по изображению отряда, чтобы увидеть данные героя и войска (включая детальную информацию), прежде чем добавить их к вашей армии.

Улучшение героев, отрядов и осадных орудий
Выбрав полк, вы можете добавить уникальные магические предметы, улучшения брони и повысить уровень героя (или полка). Все улучшения, повышения уровня и экипировка стоят некоторого количества золота. Также здесь будет доступна покупка улучшения навыков героя.

Присоединение героя, отряда и осадного орудия к армии
Перетащите нужные вам войска из разделов *Герои*, *Отряды* или *Осадные орудия* в разделы *Отобранные герои*, *Отобранные отряды* или *Отобранные осадные орудия*, чтобы добавить их к вашей армии. После того как вы добавили отряд к армии, информация о сумме потраченного золота, а также об оставшейся у вас сумме будет обновлена автоматически.

Просмотр информации о героях и войсках
Открыв окно *Информация*, вы увидите изображение героя или полка и сможете прочесть информацию о них.

Примечание: *Одна армия может включать в себя до 4 героев, до 10 полков и до 4 осадных орудий.*

Сохранение и загрузка армии
Когда вы закончите, щелкните левой кнопкой мыши по кнопке *Сохранить армию*. Назовите созданную вами армию и щелкните левой кнопкой мыши по кнопке *Сохранить армию*.

Чтобы загрузить армию, щелкните левой кнопкой мыши по кнопке *Загрузить армию*.

В списке армий, которые вы сохранили, щелкните левой кнопкой по любой армии, чтобы подсветить ее, а затем — по кнопке *Загрузить армию*. После этого вы вернетесь в окно редактора армии с теми войсками, которые выбрали.

СОЗДАНИЕ АРМИИ

Создайте армию с нуля сами или отдайте все на волю случая. Вы можете сохранить вашу заново созданную армию, назвать ее, а затем ввести прямо в битву против других игроков. Создание армии идентично процедуре сбора армии в режиме сетевой игры (см. «Сбор армии»).

КОНСТРУКТОР ОТРЯДА

Окно конструктора отряда открывается из экрана *Создать армию* в главном меню или из меню выбора армии в режиме сетевой игры. В этом окне вы можете конструировать отряды из различных деталей, а также назначать им индивидуальные цвета.



ПРОСМОТР ОТРЯДА

Выбор отряда
Здесь появляется название демонстрируемой модели. Вы можете просматривать воинов данной армии, щелкая по левой или правой стрелке рядом с ними.

Окно отряда
В этом окне воины демонстрируются в той конфигурации, которую вы для них выбрали (цвета, сменные детали и т. д.).

Вращение вручную
Эти кнопки используются для вращения модели. Вращение начинается на низкой скорости, а затем, через две или три секунды, ускоряется до максимума. Вы также можете вращать модель, удерживая левую кнопку мыши и перемещая мышь влево или вправо.

Автоматическое вращение
Щелкнув по любой из кнопок направления, вы запустите вращение модели на относительно небольшой скорости. Новый щелчок по той же кнопке остановит вращение. Центральная кнопка группы возвращает модель в стандартное положение.

Масштаб
Эти кнопки позволяют изменять масштаб изображения в заданном диапазоне. Также вы можете изменить масштаб изображения, удерживая правую кнопку мыши и двигая мышь вверх или вниз.

Просмотр армии
Эта кнопка позволяет переключиться с просмотра одной модели на просмотр армии с заданным числом моделей. Здесь также можно изменять масштаб и вращать изображения, но немного по-другому. Еще один щелчок по этой кнопке вернет вас к просмотру модели.

НАСТРОЙКИ ОБРАЗЦОВ

Здесь настраивается облик отряда.

Части тела
Здесь находится список частей тела, который изменяется в зависимости от рода представленных войск. Вы можете просматривать их при помощи кнопок управления.

Случайный выбор частей тела
Нажатие этой кнопки создает новый случайный образец из возможных частей тела, а полученный результат сразу появляется в окне модели.

Случайные изменения
Здесь показаны случайные изменения деталей данной модели. Число изменений зависит от рода данных войск. Максимальное их количество — 6, но есть рода войск, для которых предусмотрено меньшее число изменений (это в основном большие отряды, например, для огрокрыс возможно до 3 случайных изменений).



Добавление случайного варианта

Если использованы не все доступные ячейки, щелчок по этой кнопке создает новое случайное изменение детали.



Удаление случайного варианта

Этот кнопка удаляет выбранное случайное изменение. В случае, если возможно только одно изменение, эта кнопка не задействуется.

Стандартные установки
Эта функция загружает случайные изменения, стандартные для данной модели (установленные для нее заранее).

РАСКРАСКА АРМИИ

Здесь игрок выбирает цвета своей армии.

Символ армии
Это окно показывает все доступные символы, из числа которых игрок может выбирать (символы появляются на щитах, броне, флагах и т. д.). Просмотр осуществляется кнопками со стрелками вправо/влево, а в окне появляется символ, который может быть выбран для данной армии.

Названия цветов
Для каждой армии может быть назначено по четыре цвета. В этой секции можно перебирать различные цвета, просто щелкнув по одному из них левой кнопкой мыши.

Примеры цветов
Рядом с названиями представлены образцы цвета.

Палитра
На этой палитре можно установить оттенок и насыщенность для выбранного цвета. Яркость показана на вертикальной шкале справа от палитры. Изменения происходят одновременно и в окне цветов отряда, и в ячейках образца цвета над палитрой.

НАСТРОЙКИ



Вы можете менять различные установки игры в области игрового процесса, изображения и звука с помощью панели настроек.

1 – Ресурсы (золото).

2 – Население (отображается только в сетевой или пользовательской игре, но не в кампании).

3 – Запас энергии армии (использование любых способностей расходует ее). Вся ваша армия черпает энергию из этого запаса.

4 – Здесь находятся кнопки меню событий в игре – задания, журнал чата (только в режиме сетевой игры), игровое меню.

5 – Здесь показаны важные события игры.

6 – Здесь появляются сообщения об ошибке игровой программы.

7 – Здесь показаны иконки ваших зданий поддержки (только в режимах пользовательской и сетевой игры).

8 – Трехмерное окно битвы.

9 – Здесь появляются сообщения от персонажей в режиме одиночной кампании. В режиме сетевой игры здесь находится чат.

10 – Здесь показаны иконки героев, участвующих в поединке.

11 – Мини-карта: отображает схему всей карты.

12 – Область карточек отрядов: они показывают здоровье, боевой дух и другую полезную информацию обо всех (а не только о выбранных) полках и героях.

13 – Здесь показан уровень выбранного полка или героя. Также это окно работает как кнопка «дерево навыков» для героев.

14 – Изображение выбранного полка.

15 – Здесь находится кнопка вызова инвентаря.

16 – Кнопка минимизации интерфейса пользователя.

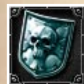
17 – Командная панель: щелчок по какому-либо изображению на этой панели отдает команду или задействует особые способности выбранных героев или войск.

ИНТЕРФЕЙС ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Командная панель

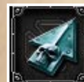


Командная панель находится в правом нижнем углу экрана игры. Здесь вы можете отдавать приказы и активировать особые способности героев и отрядов. Верхний ряд содержит команды отряда, такие как *Стоять*, *Атаковать*, переключатели *Атаковать* (или обстреливать) самостоятельно и *Идти / бежать*. Средний ряд содержит заклинания и навыки героя или отряда. Нижний ряд содержит команды построения: *Шеренга, Плотное / свободное построение* и *Присоединение / открепление героев.*

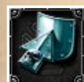


Стоять
Эта команда останавливает атаку или движение выбранного героя или войска.

Поведение

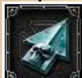


Самостоятельная атака (или обстрел): включены
Самостоятельная атака (или обстрел): в этой позиции отряд будет атаковать и преследовать ближайшего врага в пределах досягаемости. Если переключатель выключен, отряд не будет атаковать до тех пор, пока ему не прикажут.

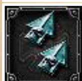


Самостоятельная атака (или обстрел): выключена
Держать позицию: когда кнопка *Самостоятельная атака* (обстрел) выключена, полк будет держать позицию до тех пор, пока ему не прикажут двигаться. Если этот режим выключен, полк будет атаковать и преследовать все вражеские войска, оказавшиеся в пределах досягаемости.

Переключатель ходьба / бег



Ходьба



Бег

Ходьба — стандартный метод передвижения в игре. Вы в любой момент можете приказать полку перейти на бег, переключив кнопку *Ходьба / бег* в окне пользователя (см. «Выносливость»).

ПОСТРОЕНИЯ

Построения армии

Есть много путей к победе, и один из них — грамотное построение. Молодому военачальнику, такому как вы, никогда не помешает совет в подобных делах. Итак, ниже будут перечислены самые важные сведения о построениях и позициях.

Можно сколько угодно насмехаться над излюбленной манерой скавенов прятаться за мохнатые спины своих солдат, но у этой тактики есть несомненные преимущества. Поместите военачальников и магов в центре армии, и никто не сможет атаковать их с флангов, в то время как они получат возможность в должной мере проявить себя. И наоборот, никогда не размещайте в середине всадников. Скорость — их главное преимущество, а размещение в центре армии полностью сводит его на нет.

Не менее важно умение приспособиться к местности. Всегда занимайте как можно более высокую позицию, поскольку это обеспечивает большую дистанцию для ваших стрелков и большую защищенность воинов в рукопашном бою, ведь врагу придется преодолевать подъем. Всегда ускоряйте шаг, перебираясь через ручьи, реки, болота или ледяные торосы, поскольку в это время ваши воины наиболее уязвимы. Зимние ветры, может, и покровительствуют Хаосу, но все остальные чувствуют себя в таких условиях неуютно.

Всегда старайтесь по возможности держать строй, особенно на марше. Нет ничего хуже, чем быть застигнутым врасплох оттого, что войско ведет себя как толпа бестолковых зевак.

Переход строем: в качестве стандартного предлагается построение, эффективное в большинстве ситуаций. Впереди идут отряды ближнего боя, стрелковые войска держатся в тылу, а всадники прикрывают фланги.

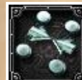
Сохранять позицию при движении: армия будет стараться придерживаться того построения, которое было установлено игроком.

Во время перемещения войска могут нарушить строй, приспосабливаясь к характеру местности. В движении в строю или по команде *Сохранять позицию* более быстрые войска приспосабливаются к темпу более медленных войск. При перемещении вне строя каждый отряд постарается как можно быстрее достичь указанного места.

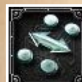
Построения отряда

Некоторые полки имеют особые построения. Например, алебардисты могут сформировать круг. Такое построение невозможно обойти с фланга, поскольку оно не имеет ни флангов, ни тыла.

Во время перемещения войска могут нарушить строй, приспосабливаясь к характеру местности.



Плотное построение



Свободное построение

Вы можете установить плотность построения переключением кнопки *Плотное / свободное построение.* Атаки с большой областью поражения, такие как пушечный залп или заклинание метеоритов, наносят полку существенно меньшие повреждения, если он находится в свободном построении.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ / ОТКРЕПЛЕНИЕ ГЕРОЯ

Герой может быть назначен на службу в определенный отряд. Тогда он передвигается вместе с этим полком и атакует вместе с ним же. Ввод героя в полк может также обеспечить этому подразделению некоторые преимущества, такие как устойчивый боевой дух или уменьшение поражения от различных атак.



Присоединение героя
Выберите героя. Щелкните левой кнопкой мыши по кнопке *Присоединить героя* (или нажмите клавишу *T* на клавиатуре). Щелкните левой кнопкой мыши по отряду, к которому хотите присоединить героя.

Если вы щелкнете правой кнопкой мыши или нажмете клавишу *Esc* после того, как нажмете кнопку *Присоединить героя*, действие будет отменено. Когда вы наведете мышь на выбранный отряд, изменение курсора покажет вам, можно ли присоединять данного персонажа к другим полкам.



Открепление героя
Выберите отряд, в котором уже есть герой. Щелкните по кнопке *Открепление героя* (или нажмите клавишу *T* на клавиатуре). Удаление героя из отряда приведет к утрате тех преимуществ, которые были обеспечены его присутствием.

Выбор героя

Когда герой находится в отряде, его навыки отображаются по умолчанию в командной панели. Щелкните левой кнопкой по отряду, чтобы увидеть навыки отряда. Снова щелкните левой кнопкой по герою, чтобы переключиться на навыки героя.

КАРТЫ ОТРЯДОВ

Карты отрядов находятся в центральной части интерфейса пользователя. Изображение героя находится слева, изображения отрядов — в центре, а осадные или артиллерийские орудия размещены справа. Основная функция этих карт — облегчение процесса выбора войск. Но они также отображают и самую необходимую информацию об имеющихся у вас силах.

Сигналы на картах отрядов
Желтая рамка вокруг карты отряда: отряд выбран.

Голубая рамка вокруг карты отряда: если одновременно выбрано несколько отрядов, то одна из карт отрядов будет окружена желтой рамкой, а остальные — голубой. Это так называемый приоритет выбора. Отряд, отмеченный желтой рамкой, имеет приоритет выбора, его кнопки команд и миниатюра отряда находятся справа в интерфейсе пользователя. Приоритет выбора меняется одним щелчком левой кнопки мыши по любой из карт отряда, окруженных голубой рамкой.

Две красные стрелки вверх: отряд бежит.

Желтые стрелки, направленные вверх: одна стрелка означает, что отряд имеет второй уровень. Две стрелки означают, что отряд имеет третий уровень.

Красная подсветка: отряд атакуют.

Боевой молот на красном щите: в отряде есть воитель / участвующий в поединке герой.(не показан).
Горн на черном щите: в отряде есть музыкант.

Флаг на синем щите: в отряде есть знаменосец.

Зеленая линия: здоровье полка.

Белая линия: боевой дух полка.

Желтая линия: выносливость полка.

Желтая подсветка: отряд невидим для врага (только разведчики, не показаны).

Число: число солдат в отряде на данный момент.

Белый флаг: отряд спасается бегством.

БОЕВОЙ ДУХ / СТАБИЛЬНОСТЬ

Боевой дух отражает моральное состояние отряда, которое влияет на способность воинов противостоять врагу. Белая линия под картами отрядов и под линиями здоровья на полковых знаменах — показатель состояния боевого духа (для демонов этот параметр отражает состояние стабильности). Эта линия уменьшается по мере того, как снижается боевой дух отряда. Если боевой дух отряда восстанавливается, под линией боевого духа появляется синяя линяя. Когда боевой дух полка снижается до 50 %, наносимый им урон при атаках уменьшается до 75 %. При падении боевого духа от 50 % до 0 % наносимый урон будет соответственно уменьшаться с 75 % до 25 %.

Стабильность — показатель силы непрерывного потока энергии Хаоса, текущей в жилах демонов, которая также влияет на способность отрядов противостоять врагу. Линия стабильности размещена у демонов там же, где и индикатор боевого духа у обычных воинов. Ее уменьшение и увеличение влияет на демонов схожим образом: она убывает, если отряд подвергся нападению и автоматически начинает восстанавливаться, когда отряд выходит из боя. Демоны никогда не обращаются в бегство, но чем ниже их стабильность, тем более они уязвимы.

Действия, снижающие боевой дух
- Ранен один из воинов отряда. Даже удары, прошедшие мимо цели, уменьшают боевой дух. Неопытный отряд, сражающийся с более опытным противником, сам напрашивается на неприятности.
- Неспособность эффективно наносить урон в атаке, поскольку неопытный отряд всегда оказывается в проигрыше.
- Убит один из воинов отряда. Войска, которые подверглись нападению с разных флангов одновременно, теряют боевой дух быстрее, чем при обычных атаках.
- Бегство героя с поля боя. Сбежать сегодня, чтобы выжить для завтрашнего сражения, может оказаться мудрым решением, но оно имеет свои минусы. Герои, бегущие с поля боя, показывают дурной пример остальным воинам.
- Некоторые особые способности также снижают боевой дух. Рыцари Хаоса известны тем, что внушают ужас противнику, столкнувшемуся с ними лицом к лицу. Эта их особенность снижает боевой дух их врагов, при условии что они не имеют иммунитета к страху.

Действия, повышающие боевой дух
- Если отряд вышел из боя и не бежит, его боевой дух через какое-то время автоматически восстанавливается. Все то время, пока отряд не несет потерь, воины в состоянии сохранять стабильность и восстанавливать боевой дух.
- Если полк выигрывает рукопашную схватку, его боевой дух повышается.
- Боевой дух может быть повышен или зафиксирован особыми способностями, такими как «Непримиримая ненависть», которая наполняет сердца воинов отвагой и решимостью сокрушить врага.

ВЫНОСЛИВОСТЬ

Выносливость — показатель физической формы героя или отряда. Она показана в виде желтой линии ниже линии боевого духа. Если полк бежит, выносливость падает и линия уменьшается. Если выносливость падает ниже 50 %, ухудшается и защита героя или войска. Слабая защита делает более уязвимым любой отряд. Если выносливость исчерпана полностью, герой или полк могут передвигаться только шагом.

ЗНАМЕНА

В трехмерном окне битвы знамя отряда находится непосредственно над ним. Щелкнув по знамени, вы выберете отряд, которому оно принадлежит.

Зеленая линия над знаменем отражает здоровье отряда. Эта линия остается зеленой, пока здоровье отряда на максимальном уровне. С уменьшением здоровья отряда линия здоровья также уменьшается, меняя цвет на желтый, а затем и на красный. Линия здоровья также показывает число воинов в отряде. Если линия здоровья иссякает полностью, все воины в отряде погибают.

Белая линия над знаменем — боевой дух отряда. Если боевой дух отряда восстанавливается, под линией боевого духа появляется синяя линия.

Желтая линия над знаменем показывает выносливость отряда. Когда отряд передвигается бегом, его линия выносливости уменьшается, меняя цвет на оранжевый.

Если в отряде есть воитель или герой, участвующий в поединке, над его головой появляется маленький флажок.

Показатели знамени
Флаг на щите: в отряде есть знаменосец.

Горн на щите: в отряде есть музыкант.

Маленькое знамя под знаменем отряда: в отряде есть воитель.

Крест героя на верхушке знамени: в отряде есть герой.

Знамена меняют цвет в соответствии с состоянием, в котором пребывает отряд. Например, если отряд бежит с поля боя, его знамя вспыхивает белым цветом, а если находится в состоянии ярости, его знамя мигает зеленым цветом.

Также рядом со знаменем можно увидеть и показатели воздействий на отряд: слева от знамени знаком + (плюс) показаны положительные воздействия, а справа, знаком – (минус) – отрицательные.

ОКНО ПЕРСОНАЖА

Окно персонажа можно открыть, нажав кнопку, размещенную под изображением выбранного героя или полка.

В окне персонажа показаны имя, уровень и опыт, необходимые для достижения следующего уровня. Ниже расположены основные показатели отряда: здоровье, наносимый урон, боевой дух, броня, защита, меткость, скорость атаки, предел дальности и скорость передвижения.

Ячейки для предметов находятся в центре окна. Имеется восемь ячеек для героев (голова, тело, правая рука, левая рука, палец 1, палец 2, шея, ноги) и одна ячейка (магическое знамя) для войска. Если в окне представлен полк, рядом с ячейкой магического знамени находятся улучшения полка.



Ниже ячеек для предметов находится ранец (только у героев, войска ранца не имеют). В ранце герой может держать любые предметы, но используются только те, которые находятся в ячейках на теле героя. Единственное исключение – реликвии. Это – особые предметы, их воздействие постоянно, даже если они просто лежат в ранце героя.

Вы можете взять предмет из ранца и поместить его в одну из ячеек. В каждой ячейке может находиться только один предмет: например, вы не можете одеть на голову героя сразу два шлема.

Если вы хотите, чтобы герои обменялись какими-либо предметами, откройте их окна персонажей, после чего щелкните по иконке предмета и перетащите ее в окно другого героя. Вы можете осуществить обмен и в трехмерном окне битвы, если один герой бросит предмет на землю, а другой – подберет.

ПРЕДМЕТЫ ОДНОКРАТНОГО ДЕЙСТВИЯ

Предметы однократного действия – это магические предметы, которые могут быть использованы героем только один раз. Это могут быть эликсиры и свитки, которые исцеляют, наполняют силой или вызывают мощные чары. Если ваш герой подбирает такой предмет, он становится доступен не только в окне персонажа, но и в специальном всплывающем окне, которое автоматически открывается над изображением героя.

Щелкнув по иконке предмета, вы используете его, после чего предмет исчезает и из окна персонажа, и из всплывающего окна.

Чтобы закрыть или открыть это окно, щелкните по рисунку, расположенному слева от ячеек всплывающего окна.

ДЕРЕВО НАВЫКОВ



Щелкнув по кнопке *Дерево навыков*, расположенной в верхнем левом углу изображения героя, вы откроете окно дерева навыков.

Окно дерева навыков содержит весь спектр различных навыков, которые может изучить герой. Когда герой получает опыт, его уровень растет. Опыт герои получают в бою. Достигнув нового уровня, герой получает баллы опыта, которые могут быть распределены в окне дерева навыков (максимальный уровень героя – 40). Изучение каждого навыка стоит 1 балл опыта,

но каждый навык имеет по 5 уровней. Вы совершенствуете навыки в соответствии с количеством потраченных баллов (например, 3 балла, потраченные на один навык, поднимают его на 3-й уровень). Максимальный уровень всех навыков — 5.

Навыки разделены на 3 типа: боевые, навыки поединка и навыки командования. Боевые навыки предназначены для нападения и защиты в обычном бою, в то время как навыки поединка пускаются в ход только во время схватки с другими героями. Навыки командования сообщают герою особые умения, которые воздействуют на войска, находящиеся в непосредственной близости от него.

Боевые навыки расположены на дереве в нескольких вертикальных колонках. В самом низу — навыки низких уровней, чем выше к вершине расположена иконка навыка, тем более высокий уровень он имеет. На уровне 1 ваш герой будет в состоянии изучить только низшие навыки. Следующий по высоте ряд требует для изучения уровень не ниже 6-го, новый ряд — не ниже 11-го. К изучению самого верхнего ряда ваш герой сможет приступить только с 16-го уровня. Некоторые высшие навыки требуют предварительного изучения более низких, так что смотрите внимательно! Вам придется изучить несколько навыков, прежде чем вы достигнете того уровня, который вам необходим.

Навыки могут быть пассивными или активными. Пассивные навыки работают автоматически, тогда как активные навыки должны приводиться в действие щелчком по значку навыка на командной панели героя.

МИНИ-КАРТА



1 — Это сама мини-карта. Она отображает окружающую местность.

2 — Переключатель *Показать / спрятать знамена отряда.*

3 — Переключатель *Показать / спрятать предел дальности стрельбы.*

4 — Переключатель *Показать / спрятать рисунок рельефа на мини-карте.*

5 — Щелкнув эту кнопку, вы можете поместить отметку на мини-карте. В режиме сетевой игры ваши союзники увидят знак на своих мини-картах. Это простой способ обозначить на карте те области, на которые союзникам следует обратить особое внимание.

ПОДГОТОВКА

УПРАВЛЕНИЕ

Управление выбором и перемещением войск происходит в трехмерном окне битвы. Управление обзором также происходит из трехмерного окна битвы (см. «Экран игры»).

Выбор полков
Щелкните левой кнопкой мыши по полку, чтобы выбрать его. Нажмите и удерживайте левую кнопку, затем двигайте мышь, чтобы нарисовать квадрат в трехмерном окне битвы. Все отряды, попавшие в квадрат, окажутся выбранными. Щелчок по знамени над полком также выберет нужное вам подразделение в трехмерном окне битвы.

Передвижение войск
Чтобы переместить выбранные отряды, щелкните правой кнопкой мыши по ландшафту в пределах трехмерного окна. Если полк не выбран, перемещение не начнется.

РАСПОЛОЖЕНИЕ ФРОНТА ВОЙСК

1. Выберите отряд или отряды, которые вы бы хотели развернуть, щелкнув по ним левой кнопкой мыши.

2. Щелкните по земле и удерживайте правую кнопку мыши. Спустя мгновение появятся зеленая стрелка и зеленые круги. Зеленая стрелка указывает будущее направление отряда, а зеленые кружки — те места, которые займут воины.

3. Двигайте мышь в том направлении, в котором хотите развернуть войска.

4. Отпустите правую кнопку мыши.

Примечание: *Щелкнув левой кнопкой и переместив мышь, вы немедленно увидите ту же зеленую стрелку (после того как выбрали полк).*

Управление с помощью горячих клавиш
Одновременно нажав комбинацию клавиш *Ctrl + 1—0*, вы присвоите одну из цифр выбранному войску.

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

Движение (прокрутка)
Двигайте курсор к краю экрана или воспользуйтесь клавишами со стрелками на клавиатуре.

Панорама
Удерживайте среднюю кнопку мыши и двигайте ее в любом направлении — камера будет следовать за ее движением.

Горизонтальное вращение
Удерживайте клавишу *C* на клавиатуре и двигайте мышь вправо или влево, чтобы вращать камеру вправо или влево по горизонтали.

Свободное вращение
Удерживайте левую клавишу *Alt* на клавиатуре и двигайте мышь в любом направлении, чтобы свободно вращать камеру.

Масштабирование
Вращайте колесо мыши или удерживайте клавишу *Ctrl* и двигайте мышь, чтобы увеличить или уменьшить изображение. Использование клавиши *Ctrl* обеспечивает постепенное изменение масштаба.

Стандартное поведение камеры
Нажмите клавишу *Пробел*, чтобы вернуться к стандартному обзору и масштабу.

Режим слежения
Чтобы закрепить камеру за полком или героем, щелкните правой кнопкой по его карте (или по отряду в трехмерном окне битвы). Камера будет следовать за этим отрядом, пока вы не включите панорамный обзор или не щелкнете правой кнопкой по другому полку. Также в режиме слежения вы можете вращать камеру, менять угол обзора или уменьшать / увеличивать изображение.

УПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЕМ И МЕТКИ ПУТИ

Выберите один или более отрядов и удерживайте клавишу Q. Метки направления возникнут в том месте, где войска остановятся.

Удерживая клавишу *Shift* и щелкнув правой кнопкой мыши в трехмерном окне битвы, вы прикажете выбранным войскам двигаться в этом направлении. Дополнительные щелчки (при нажатой клавише *Shift*) прикажут войску двигаться последовательно к тем точкам маршрута, которые вы указали. Каждая точка маршрута будет отмечена меткой направления.

ВИДЫ КУРСОРОВ

В течение игры курсор мыши меняется в зависимости от того, как именно выбранный отряд может взаимодействовать с другими объектами или отрядами на экране.

 Стандартный курсор

 Выполнение команды невозможно

 Курсор над собственным полком / объектом

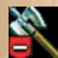
 Курсор над союзным полком / объектом

 Курсор над вражеским полком / объектом

 Курсор над нейтральным полком / объектом

 Ближний бой

 Ближний бой на выгодной позиции

 Ближний бой с невыгодной позиции (цель скрыта за баррикадой)

 Невозможно атаковать цель

 Обстрел

 Обстрел с выгодной позиции

 Обстрел с невыгодной позиции (цель скрыта за баррикадой или стеной либо находится внутри здания)

 Невозможно атаковать цель

 Цель недосягаема (стрелковые войска должны выйти на линию огня)

 Атака

 Взять предмет

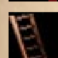
 Задействовать заклинание / навык

 Курсор над возможной целью заклинания / навыка

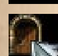
 Атаковать стены осадными орудиями

 Присоединить героя к войску

 Невозможно присоединить героя к войску

 Поставить лестницу

 Подняться по лестнице

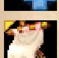
 Разместить войска в здании

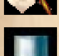
 Атаковать вражеские войска, размещенные в здании

 Захватить здание

 Поединок

 Лечить полк

 Поместить флаг-метку на месте сбора подкрепления

 Укрыться за баррикадой

Если вы сдвинете курсор к краям экрана, курсор изменится на стрелку, показывающую направление прокрутки

 Горизонтальное вращение камеры

 Свободное вращение камеры

ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ ИГРЫ

НАТИСК

Когда враг находится в пределах досягаемости, отряд автоматически направляется к цели, сохраняя атакующее построение. Во время такого натиска минимальная скорость каждого конкретного войска равна скорости бега. Урон, нанесенный при натиске, будет зависеть от скорости и тяжести атакующих солдат. Расстояние, которое преодолевает атакующий полк, также влияет на урон (чем больше разбег, тем более эффективным будет натиск).

Войска при натиске наносят урон тем вражеским отрядам, которые уступают им в размерах или имеют те же размеры, что и атакующий полк:

- Обычный полк наносит урон при атаке обычным отрядам.
- Большие отряды наносят урон при атаке обычным и большим полкам.
- Гигантские войска наносят урон при атаке обычным и большим полкам, в то время как сами остаются невосприимчивы к урону при натиске.

Натиск на врага с удобной позиции, например с тыла, с большей (в 2,5 раза) вероятностью увенчается успехом, чем лобовая атака.

Войска, обладающие бронебойной способностью (такие как алебардисты или штурмкрысы), в силу особенностей своей атаки весьма эффективны в натиске против больших или гигантских отрядов.

ПРЕДЕЛ ДАЛЬНОСТИ СТРЕЛЬБЫ

При введении в бой стрелков, таких как отряды эльфов-лучников или мушкетеров Империи, нажмите клавишу *R* на клавиатуре или переключатель *Предел дальности стрельбы* в интерфейсе пользователя, чтобы показать или скрыть предел дальности стрельбы выбранного полка. Предел дальности стрельбы вашего войска будет обозначен кругом из зеленых точек, союзнических отрядов — кругом из синих точек и вражеских войск — кругом из красных точек. Предел дальности для действующих на расстоянии заклинаний будет показан кругом из оранжевых точек, который виден, если просмотр предела дальности стрельбы включен, а заклинание — выбрано. Просмотр предела дальности стрельбы также может быть включен или выключен с помощью кнопки на мини-карте.

МИНИМАЛЬНОЕ РАССТОЯНИЕ АТАКИ

Некоторые отряды, особенно артиллерийские (например, пушки), имеют минимальную дальность стрельбы. Внутри границ этой дальности они поражать цели не могут. Если случается так, что враг, подходя к пушкам, пересекает границу минимальной дальности огня, в бой вступает орудийный расчет. Граница минимальной дальности обозначена при включенном просмотре предела дальности стрельбы как второй, меньший круг вокруг отряда.

ДИСТАНЦИЯ ОБЗОРА

Войска в игре выглядят точно так же, как люди в реальной жизни. Объекты или отряды, находящиеся за естественным укрытием (холмы, деревья, строения или другие войска) или вне пределов обзора, остаются невидимыми. Их скрывает «туман войны».

ЗДОРОВЬЕ

Не все атаки наносят повреждения отряду; удар может пройти и мимо цели. Если атака поразила отряд, здоровье отряда уменьшается. Когда здоровье исчерпано до конца, отряд умирает.

ОПЫТ И ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Во время сражений войска и герои получают боевой опыт. После того как полученный опыт достигает определенного количества, их уровень повышается. Повышение уровня по-разному сказывается на героях и войсках.

Уровень войска и героя указан в верхнем левом углу изображения. По мере получения опыта синяя линия растет. Как только ячейка заполняется, герой получает новый уровень, а ячейка пустеет. Эта информация также отражена в окне персонажа.

Герои могут совершенствоваться до 40-го уровня. С получением каждого уровня герой зарабатывает баллы опыта, которые может распределить в своем «дереве навыков».

Войска могут совершенствоваться до 3-го уровня. С каждым новым уровнем максимальное количество солдат в войске увеличивается на 50 %. Например, полк, который имеет предел в 18 воинов, на втором уровне получит возможность увеличиться на 9 воинов (предельное для него количество воинов — 27).

БЕГСТВО

Когда боевой дух большей части солдат войска снижается до нуля (также это состояние называется «сломленный боевой дух» или «сломленный полк»), полк бежит. Исключе-

ния составляют герои, демоны, нежить и войска, обладающие особенностью «Упорство». Бегущим войском нельзя управлять, но во время бегства происходит восстановление его боевого духа. Когда его боевой дух достигает 50 %, полк снова становится управляемым и ведет себя как обычно.

Войска игрока бегут к месту начального расположения, то есть к тому месту, где они начали исследование карты / выполнение задания.

В режиме сетевой игры полк, потерявший более 90 % солдат («сломленный полк»), уходит к ближайшему краю карты и навсегда покидает поле битвы.

В одиночной кампании обратившийся в бегство полк возвращается в армию после выигранного сражения.

В игре имеются специальные магические предметы и навыки героев, с помощью которых можно удержать войска от бегства.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ И НАВЫКОВ

Выберите отряд, имеющий заклинания или навык. Специальные навыки войск отображены в среднем ряду командной панели (см. «Командная панель»). Затем выберите одну из доступных команд, имеющихся на командной панели. Способность будет задействована немедленно, если это воздействие на сам отряд. Если действие имеет удаленную цель, вы должны щелкнуть по ней левой кнопкой мыши, чтобы активировать заклинание или использовать навык. Если курсор мыши сменился на маленькое перекрестие, для активации заклинания вам нужно щелкнуть какого-либо врага. Для активации заклинания, имеющего воздействие по площади, достаточно щелкнуть по земле в том месте, где вы хотите его задействовать.

ПЕРИОД ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Вы использовали заклинание или навык. Теперь должно пройти какое-то время, прежде чем вы сможете использовать его снова. Это время называют «периодом восстановления», он отображается непосредственно на кнопке заклинания или навыка. Как правило, чем мощнее навык или заклинание, тем дольше его период восстановления.

ЗАПАС ЭНЕРГИИ АРМИИ

Все герои армии черпают силы для своих заклинаний из общего запаса энергии, так называемого «запаса силы армии». Он представлен вверху экрана (синяя линия). Если герой использует навык / заклинание, он тратит энергию из этого запаса. Если запас иссяк, герои не могут использовать свои навыки или заклинания (см. «Экран игры»).

Поскольку герои накапливают магическую энергию естественным образом, черпая ее из окружающего мира, для восстановления потраченной энергии необходимо, чтобы заклинания произносились с определенным промежутком.

Общий запас силы армии зависит от числа и уровня героев армии. Чем больше в армии героев высоких уровней, тем больше энергии в запасе у армии.

Примечание: *В игре имеются специальные магические предметы, которые могут восстановить силы армии.*

ПОЕДИНОК

Поединок происходит, когда два враждебных героя меряются силами на поле битвы. Никакие другие войска или герои не вмешиваются в происходящее, поскольку поединок — это бой один на один. Как только сражающихся героев окружает кольцо огня, все, кто не вовлечен в поединок, отходят в сторону. Поединок заканчивается, когда один герой гибнет или бежит с поля боя.

Когда враждующие герои оказываются в непосредственной близости друг от друга, они начинают излучать огненную ауру.

Также вы увидите иконки участников поединка над командной панелью (см. «Экран игры»).

Чтобы начать поединок, вам необходимо выделить щелчком левой кнопки иконку вражеского героя, а затем дважды щелкнуть левой кнопкой мыши по иконке героя, выбранного для поединка.

Как только соперники сблизятся, вокруг них возникнет кольцо пламени.

Иконки поединка на вашем экране игры также показывают героев, вступивших в поединок. Герои, участвующие в битве, соединены стрелкой.

Как только начинается поединок, командная панель меняется на панель поединка. Панель поединка не распространяется на команды другим отрядам и не включает заклинания, оказывающие воздействие на тех, кто не вовлечен в поединок.

ПАНЕЛЬ ПОЕДИНКА

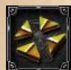
Панель поединка появляется на том же месте, где обычно расположена командная панель. Вам остается только отдавать команды и активировать навыки и заклинания, используемые в поединке. Верхний ряд содержит команды поединка: *Защитная тактика*, *Атакующая тактика* и *Бегство*. Средний ряд содержит заклинания и навыки героя. Нижний ряд содержит команды построения (построение в шеренгу и плотное / рассредоточенное построение), а также команду *Присоединить / открепить героя*, которые недоступны во время поединков.



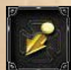
Защитная тактика
Эта команда заставляет героя использовать защитную тактику. При этом герой получает меньший урон, но и сам наносит меньшие повреждения.



Атакующая тактика
Эта команда заставляет героя использовать наступательную тактику. При этом герой наносит более серьезные повреждения, но и сам становится более уязвимым к атакам.



Концентрация магической энергии
Использование этой тактики заставляет героя сфокусироваться на атаке и защите при помощи магии. Такая тактика будет наилучшей для воинов, искушенных в магии, таких как эльф-маг Высоких эльфов или Пылающий маг имперской армии.



Бегство
Чтобы сражаться завтра, нужно выжить сегодня! Щелкнув по этой кнопке, вы заставите героя бежать. Это вызовет упадок боевого духа (см. «Боевой дух»). Когда герой покидает битву, поединок заканчивается, и панель поединка сменяется командной панелью.

ЛАГЕРЯ ПОДКРЕПЛЕНИЯ И ПОПОЛНЕНИЯ

ЛАГЕРЯ ПОДКРЕПЛЕНИЯ

С их помощью вы можете в обмен на золото получить подкрепление и магические предметы. Выбрать лагерь подкрепления из тех, что вы захватили, можно, щелкнув кнопку *Купить* на командной панели.

Щелкните по кнопке *Купить*, чтобы перейти на экран закупок.

Щелкните по изображению героя или полка, который хотите приобрести. Для этого требуется определенное количество золота. Закупленные войска прибудут к флагу сбора данного лагеря подкрепления, расположенному вне карты битвы. Вы можете поместить флаг сбора в любой точке на краю карты битвы. Щелкните по изображению флага на командной панели, а затем – в выбранной вами точке. Помните: чем дальше флаг находится от лагеря подкрепления, тем больше времени понадобится войскам, чтобы добраться до места.

Вы не можете превышать лимит дозволенных войск, определенный для данной карты. Лагеря подкрепления могут быть разрушены.

Закупленные магические предметы возникают прямо посреди лагеря подкрепления, после чего ваши герои могут подобрать их.

Примечание: *Вражеские войска, также находящиеся в непосредственной близости к лагерю, рассматриваются как «блокирующие». В непосредственной близости от лагеря должны находиться только ваши войска, иначе покупка будет невозможна.*

ЛАГЕРЯ ПОПОЛНЕНИЯ

Назначение лагерей пополнения – лечение раненых солдат и пополнение отрядов. Для этого в зоне близости к лагерю пополнения должен находиться по крайней мере один из ваших отрядов (нужная зона обозначена свечением вокруг здания). Заметьте, что на лечении может находиться только один отряд. Если в зоне захвата находится вражеский отряд, лагерь считается блокированным и вы не можете пополнять там войска. Вражеские лагеря пополнения могут иметь охрану, которая нападет на вас, если вы подойдете ближе. Лагеря пополнения могут быть разрушены.

ЗАХВАТ ЛАГЕРЕЙ

Приведите по крайней мере один отряд в зону непосредственной близости к лагерю. Вы можете захватить лагерь, если хотя бы один из ваших отрядов находится в этой зоне, а внутри нет вражеских солдат. Процесс захвата отражается ростом или уменьшением серой линии. Он будет прерван, если в зону захвата вступят вражеские войска. Когда линия захвата заполняется до 100 %, захват считается завершенным.

Примечание: *Скрытые герои и войска могут захватывать здания подкрепления и пополнения, но становятся видимы, как только вступают в зону захвата здания.*

ГАРНИЗОНЫ

Строения, такие как сторожевые башни, могут иметь гарнизоны из пехоты или стрелковых войск, например лучников. Выберите полк и щелкните правой кнопкой по строению, в котором хотите разместить гарнизон. Имеет смысл размещать в строениях стрелковые войска, чтобы они могли расстреливать противника из укрытия. Кавалерия, артиллерийские и прочие большие войска не могут быть включены в гарнизоны.

Когда отряд находится в здании, он защищен от атак, но в ближнем бою вражеский полк может атаковать его. Одновременно в здании могут находиться только два отряда. При взятии строения штурмом победитель остается в строении, а побежденный гибнет или спасается бегством.

Вы можете выбрать полк, находящийся в здании, щелкнув по его карте или знамени над зданием. Чтобы вывести войска из здания, выберите полк и щелкните правой кнопкой по полю битвы.

КРЕПОСТИ

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ЗОНЫ

Осадный флаг

Во время осады защитники должны помешать нападающим захватить стратегические зоны (обозначенные флагами) вокруг или внутри крепости. Задача нападающих состоит в том, чтобы как можно скорее захватить и удержать эти области. Нападающим доступно определенное количество «баллов захвата», но оно может быть увеличено, если захвачены стратегические области.

СТЕНЫ

Замки имеют высокие стены, которые увеличивают дальность обзора и дают преимущество в стрельбе тем, кто на них находится. Также имеются башни, в которых могут размещаться войска или герои. Башни дают дополнительную броню находящимся внутри войскам.

Атака стен отрядами

Выберите полк, наведите мышь на участок стены и щелкните правой кнопкой. Полк направится к ближайшей лестнице или воспользуется приставной лестницей, чтобы

забраться наверх секции стены. Если вы хотите, чтобы отряд слез со стены, просто щелкните правой кнопкой по свободному участку земли.

Разрушение стен
Нападающие могут использовать осадные орудия, например пушки, чтобы разрушить определенные части замка. Выберите осадное орудие и щелкните правой кнопкой по уязвимой части замка, чтобы начать обстрел. Заметьте, что некоторые части крепости, такие как башни, не могут быть разрушены. Большие войска также могут повреждать стены.

Лестницы
Наземные войска (в частности, алебардисты и налетчики), в составе которых нет героя, могут иметь лестницы, при помощи которых в состоянии взобраться на стены. Найдите на стене зоны, где могут быть размещены лестницы, перемещая мышь вдоль стены. Когда курсор превратится в лестницу, вы можете щелкнуть правой кнопкой, приказав таким образом полку установить лестницу.

ВОРОТА
Ворота могут использоваться только защитниками. Щелкните по воротам левой кнопкой мыши и нажмите кнопку *Открыть* или *Закрыть* в командной панели. Ворота уязвимы только для атаки тарана, больших воинов или осадных орудий.

ВОЙСКА

ИМПЕРИЯ



МЕЧНИКИ
Мечники — мастера фехтования. Они имеют репутацию романтичных и отчаянных вояк, зачастую смело вступают в бой с лучшими из вражеских воинов. Виртуозное владение мечом делает их опасными противниками даже для самого опытного бойца.

Особые свойства: —



АЛЕБАРДИСТЫ
Эти солдаты — самый распространенный вид регулярных войск Империи, поскольку каждый граф-электор обязан иметь готовый к бою полк алебардистов. Имперская алебарда — тяжелое оружие, способное наносить удары сокрушительной силы, а наиболее эффективна она в бою против бронированных рыцарей и очень выносливых созданий, таких как орки.

Особые свойства: Охотники на великанов



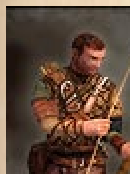
МУШКЕТЕРЫ
Мушкетеры — эффективные стрелки, вооруженные длинноствольными ружьями, стреляющими при помощи черного пороха. Это оружие, известное как мушкет, производится в Нульне. Мощный выстрел может сбить самого решительного орка или даже выбить из седла рыцаря Хаоса в тяжелой броне.

Особые свойства: Бронебойность



ФЛАГЕЛЛАНТЫ
Часто случается, что орды несчастных фанатиков объединяются под предводительством какого-нибудь красноречивого безумца, проповедника неизбежного конца света. Эти толпы бредут из города в город по всему Старому Свету, громко возвещая о своих видениях последней битвы и обреченности всего живого. Прослышав о грядущем сражении, самоистязатели собираются в огромные толпы, готовые погибнуть в заключительной битве перед концом света. Когда армии сталкиваются, флагелланты бросаются в гущу сражения и жертвуют жизнью, повинуясь року.

Особые свойства: Бешенство



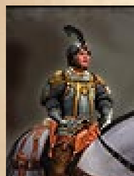
ЛОВЧИЕ
В Империи лук — традиционное оружие вольных поселенцев. Обычно эти лучники собираются в группы застрельщиков, оказывающих поддержку основным силам. Охотников и егерей северных областей, таких как Остланд, часто призывают на службу в специальные отряды ловчих, которые ведут разведку впереди главной армии.

Особые свойства: Застрельщики, разведка



ДОППЕЛЬЗОЛЬДНЕРЫ
Доппельзольднеров выбирают лично курфюрсты из своих лучших воинов. Чтобы удостоиться подобной чести, воин должен завоевать уважение своих командиров или совершить некий боевой подвиг (и при этом выжить!). Доппельзолднеры формируют гарнизон в замке курфюрста и являются личными телохранителями графа на поле боя. Они вооружены огромными двуручными мечами, а их полный панцирь выкован лучшими кузнецами-гномами. Доппельзолднеры дают клятву ни при каких обстоятельствах не отступать перед врагами Империи и ценой собственной жизни защищать своего графа. История Империи насчитывает множество примеров, когда эти храбрые воины все до единого погибали, пытаясь защитить графа после полного разгрома всех остальных войск. Подобная преданность всегда вознаграждается. Ветеранов этого элитного подразделения иногда посвящают в рыцари, что является высшей честью для скромного воина.

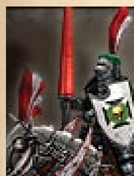
Особые свойства: Несокрушимость, бронебойность



ПИСТОЛЬЕРЫ

Пистольеры — знатные юноши, еще недостаточно зрелые и опытные, чтобы получить рыцарские шпоры. В сражении они обходят врага с фланга и смешивают его ряды внезапной атакой. Эти сорвиголовы бросаются в атаку, в то время как рассудительный воин подождал бы более удобного момента. Броней и оружием их обеспечивает семья.

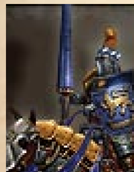
Особые свойства: Застрельщики, бронебойность



РЫЦАРСКИЕ ОРДЕНА — РЕЙКГВАРДИЯ

Сыновья имперской знати часто присоединяются к какому-либо избранному братству. Рыцари Рейкгвардии служат в личной охране императора. Орден был учрежден во время правления Вильгельма, первого императора из рода Альтдорфских принцев. Благочестивые последователи Сигмара, рейкгвардейцы готовы отдать жизнь, защищая императора, живое воплощение Сигмара. Их гранд-мастер носит звание рейксмаршалла, главнокомандующего Империи, и является предводителем всех ее войск и вторым лицом в стране после самого императора.

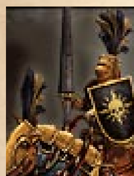
Особые свойства: —



РЫЦАРСКИЕ ОРДЕНА — РЫЦАРИ ПАНТЕРЫ

Сыновья имперской знати часто присоединяются к какому-либо избранному братству. Рыцари Пантеры возникли во времена войн с Арабией, когда вернувшиеся из походов на далекий восток воины привезли с собой диковинных зверей. Позже они основали орден рыцарей Пантеры, сделав ее изображение своим символом.

Особые свойства: —



РЫЦАРСКИЕ ОРДЕНА — РЫЦАРИ СЛЕПЯЩЕГО СОЛНЦА

Сыновья имперской знати часто присоединяются к какому-либо избранному братству. Этот рыцарский орден был также создан во время войны с Арабией, после битвы при Магритте. Во время ожесточенной схватки у храма богини-воительницы Мирмидии небольшой отряд рыцарей был окружен ужасными Черными Стражами эмира Васра Жестокого. Но едва они подошли ближе, могучий подземный удар сотряс храм, и огромная бронзовая статуя богини рухнула на площадь, прямо на эмира и его полк. Рыцари увидели в этом знак свыше, набросились на оставшихся в живых и одержали победу. Вскоре после этого уцелевшие в сражениях рыцари учредили орден Слепящего Солнца и объявили Мирмидию своей покровительницей. Вернувшись в Империю, они воздвигли ее алтарь в самом сердце Талабхейма.

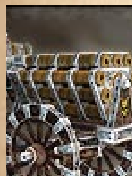
Особые свойства: —



БОЛЬШАЯ ПУШКА

Имперская артиллерийская школа в Нульн — не только самые большие литейные заводы в мире, но и школы пушкарей и стрелков императора. Большинство графов также имеют свои литейные заводы и стрельбища. Во многих городах пушки стоят на крепостных стенах, защищая здания и жителей.

Особые свойства: Большая дистанция огня, низкая точность, разрушение стен



ОРУДИЕ ЗАЛПОВОГО ОГНЯ ХЕЛЛБЛАСТЕР

Залповое орудие Хеллбластер состоит из девяти стволов, сгруппированных в три комплекта по три, укрепленных на круговом поворотном стане. Преимущество Хеллбластера в том, что он может объединять несколько выстрелов в разрушительный залп. Залп из всех девяти стволов в мгновение ока разносит в клочья самое стойкое подразделение. Стволы орудия объединены в три группы по три. Выстрел производится при помощи рычага, из трех стволов разом. Затем орудийный расчет поворачивает станину, и в боевой позиции оказываются новые три ствола, в то время как выстрелившие стволы перезаряжаются.

Особые свойства: Низкая точность



КАПИТАН

Капитаны — закаленные герои имперской армии. Рассказы об их подвигах известны повсюду, эти бравые воины всегда нарасхват. Ведя войска в битву, капитан воодушевляет своих людей; умело направляя вымуштрованных воинов, он может повернуть ход всего сражения и добиться победы имперской армии. Капитана легко узнать по превосходной броне и самому лучшему оружию.

Особые свойства: —



ЖРЕЦ-ВОИН СИГМАРА

Сигмар — бог-воитель, а его служители — жрецы-воины. Мудрый Сигмар знает, сколько сверхъестественного зла обрушивается на род человеческий. Поэтому он наделяет божественной силой своих избранных слуг. Солдаты Империи, верные богу, вступают в схватку с врагами и обращают их полчища в бегство, едва заслышат священников, поющих «Славься, Сигмар». Долг священников — бороться с врагом на духовном и магическом уровнях, и их молитвы и песнопения почти так же действенны, как заклинания магов, ибо дух их силен и неустрашим.

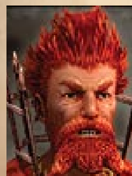
Особые свойства: —



НЕФРИТОВЫЙ МАГ / ВЕРХОВНЫЙ НЕФРИТОВЫЙ МАГ

Маги школы Нефрита следуют учению Жизни, третьему учению магии, которое также именуют Ветром Гирана. Из всех волшебников Нефритовые маги наиболее близки к природе и потому почти не живут в городских пределах. Они любят все живое, поскольку их учение исповедует гармонию природы и равновесие между всеми живыми существами. Поскольку они тесно связаны с силами природы, их собственная мощь нарастает и уменьшается со сменой времен года: достигая пика могущества летом, они постепенно слабеют осенью и наиболее уязвимы в зимние месяцы.

Особые свойства: —



ПЫЛАЮЩИЙ МАГ / ВЕРХОВНЫЙ ПЫЛАЮЩИЙ МАГ

Маги школы Пламени изучают природу Огня, или Пиромантию, седьмое учение магии, которое также именуют Ветром Акши. Любое пламя становится вихрем для магии Акши, и обряды школы Пламени — это обряды огня. Силы магов Пламени управляют и магией, и пламенем, и их чары наиболее зрелищны из всех колдовских заклинаний.

На поле битвы маги Пламени — самые сильные из всех волшебников. Им известно множество разрушительных заклинаний, а их способность вызывать огонь и метать огненные шары — самое яркое свидетельство их великой мощи.

Особые свойства: —

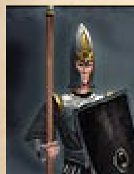


КУРФЮРСТ

Графы-курфюрсты — наследственные правители, чьи семьи издавна удерживают титул электора Империи. Столетиями титул графа передается от рода к роду, по мере того как династии угасают, роднятся между собой или наследники гибнут в войне. После смерти императора курфюрсты собираются вместе, чтобы выбрать из своих рядов одного — наследника трона. Таким образом, они не только правители в своих землях, но и избиратели императора, и по этой причине их полный титул звучит как графы-курфюрсты.

Особые свойства: —

ВЫСОКИЕ ЭЛЬФЫ

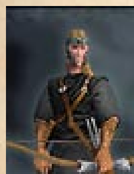


КОПЕЙЩИКИ

Основные силы армий Высоких эльфов составляют не бывалые воины, а простые граждане. Это ополчение является временной армией, и службу в ней проходит в свой черед каждый. Все эльфы хранят у себя боевое облачение и готовы в любой момент встать на защиту своего дома и страны.

Постигая ужасную науку войны, эльф постепенно продвигается из простых ополченцев в копейщики. Это старшее подразделение ополчения, достаточное опытное и храброе, чтобы сражаться в первых рядах. Проведя десятилетия на полях сражений, эльф может надеть броню копейщика и присоединиться к собратьям в изматывающих тренировках, необходимых для того, чтобы полк мог сражаться как единое целое.

Особые свойства: Охотники на великанов

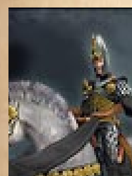


ЛУЧНИКИ

Основные силы армий Высоких эльфов составляют не регулярные воины, а простые граждане. Это ополчение является временной армией, и службу в ней проходит в свой черед каждый. Все эльфы хранят у себя боевое облачение, готовые защищать свой дом и страну.

Вступая в ополчение, юный эльф начинает обучение в отряде лучников, ведь у молодых такое острое зрение. Пока у него мало боевого опыта, он ведет битву с дальней дистанции — постигая кровавую науку сражений с относительно безопасного расстояния.

Особые свойства: —

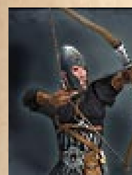


СЕРЕБРЯНЫЕ ШЛЕМЫ

Многие знаменитые войска армии Высоких эльфов вышли из тех или иных провинций Ултуана, но не Серебряные Шлемы. Эти войска формируются из отпрысков знати, которые могут себе позволить выйти на бой с врагами Высоких эльфов в роскошном снаряжении всадника и тяжелой броне.

В эти тяжелые времена каждая благородная семья должна готовиться к войне и обучать своих сыновей не только изящным искусствам музыки и стихосложения, но и мастерству обращения с мечом и луком. Ибо теперь под угрозой не просто жизненные устои, но и само существование расы Высоких эльфов.

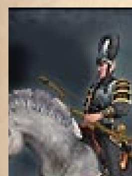
Особые свойства: —



ВОИНЫ ТЕНИ

С тех пор как их родина была уничтожена, они кочуют из края в край, вечно сражаясь, нигде не находя себе места для мирной жизни. Они страстны и вдумчивы, горды и воинственны, и благодаря этим качествам остальные эльфы Ултуана доверяют им. Несмотря на это, Воины Тени — одни из самых лояльных подданных Короля-Феникса, и рассказам об их смелых деяниях нет числа. Кажется, не найдется эльфа, который не был бы наслышан об их подвигах. И хотя они более необузданны и, возможно, более порочны, чем остальные Высокие эльфы, причина тому — их трагичное прошлое, а не природная жестокость. Учитывая, что им довелось пережить, можно простить им такой недостаток.

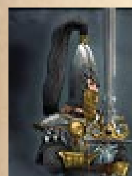
Особые свойства: Застрельщики, разведка



ЭЛЛИРИЙСКИЕ НАЛЕТЧИКИ

Эти легковооруженные всадники, потомственные искусные наездники, незаменимы для разведки. Они — глаза и уши большинства армий Высоких эльфов. Они исследуют местность на многие мили вокруг, разыскивая вражеские отряды, лагеря, засады и выгодные позиции, где армия может держать оборону или дать бой. На поле битвы рыцари-грабители обычно обходят врага с флангов, вступая в стычки с вражескими разведчиками, а затем наносят армии противника удар с тыла, в то время как основные войска атакуют с фронта

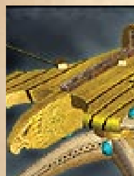
Особые свойства: Застрельщики



МАСТЕРА МЕЧА ХОЕТА

Есть множество способов следовать тропой мудрости. Некоторые годами постятся и предаются созерцанию, другие изучают тома невнятных тайных трактатов. Но лишь немногие находят свой истинный путь в совершенствовании воинского мастерства. Они — мастера фехтования, однако умеют обращаться не только с мечом. Они также учатся сражаться голыми руками или любым оружием, которое могут раздобыть. Но более всего они ценят отлично сбалансированные церемониальные двуручные мечи.

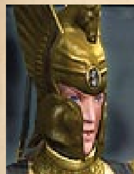
Особые свойства: Бронебойность



ОРЛИНЫЙ КОГОТЬ

Стреломет, или, как его еще называют, Коготь Орла, — универсальное оружие, самое распространенное в своем классе. Оно достаточно легковесное, но тем не менее прочное, и его легко переносить с места на место. Поэтому оно часто используется как на борту кораблей, так и на суше. Более того, то же самое оружие может использоваться практически в любых условиях, так как его конструкция позволяет снять его с платформы и перенести в любое место, куда отправится морская гвардия.

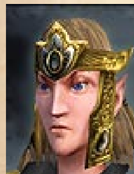
Особые свойства: Большая дистанция, низкая точность, разрушение стен, магический урон



ПОЛКОВОДЕЦ / ПРИНЦ

Тысячи лет высокородные предводители Высоких эльфов вели свой народ путями мира и путями войны. Они гордятся своей голубой кровью, честны и талантливы как в искусстве дипломатии, так и в управлении армиями. В неспокойные времена эти предводители способны проявить свою доблесть в самых разнообразных ситуациях, одинаково мастерски рубясь в самой гуще сражения или командуя армией издали и направляя ход битвы так, как диктует необходимость.

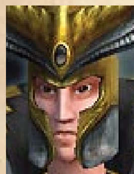
Особые свойства: —



МАГ СВЕТА / ВЫСОКИЙ МАГ

Высокие эльфы — магическая раса. Магическая сила с рождения течет по их жилам так же, как кровь. Многие из них демонстрируют особые таланты в искусстве колдовства, хотя высокой чести обучения в Башне Хоета удостаиваются лишь самые одаренные. Они пользовались чарами уже много тысячелетий назад, задолго до пришествия людей, их колдовство куда более действенно и изящно, чем неумелое бормотание низших рас. Сила эльфийской магии защищает остров Ултуан, не давая ему уйти под воду и сдерживая постоянный натиск ужасных сил Хаоса.

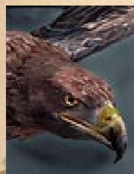
Особые свойства: —



АРХИМАГ СВЕТА / ВЫСОКИЙ АРХИМАГ

Архимаги — столпы магического знания Высоких эльфов. Они — боевые маги, настоящие мастера, обладающие удивительными возможностями, их присутствие в армии оказывает на врагов сокрушительное действие. Архимаги — могущественны и влиятельны, их положение среди Высоких эльфов сравнимо с положением принцев крови. На поле боя они могут с равным успехом распоряжаться смертоносными армиями эльфов и призывать себе на помощь мощнейшую магию.

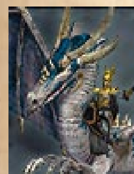
Особые свойства: —



ВЕЛИКИЙ ОРЕЛ

Эти птицы — последние из благородного племени, гнездившегося на горных пиках задолго до возвышения людей. Они надменны и горды, и Высокие эльфы имеют родство с ними, такое же дальнее, как и древнее. Говорят, что мудрейшие из них могут легко разговаривать с великими орлами Анулии, словно с собственными братьями. Орлы летают среди туманов самых высоких пиков и скалистых отрогов, а возвращаясь, рассказывают Хранителям Знаний Высоких эльфов о том, что видели. Поэтому ужасные орды Хаоса никогда не смогут пройти через Анулию незамеченными: их встретят воины Ултуана, предупрежденные орлами.

Особые свойства: Полет, гигантские воины, смертоносные когти



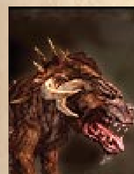
ДРАКОН

В незапамятные дни драконов было куда больше, этих созданий можно было видеть и парящими в теплых потоках восходящего воздуха над горами, и в битве, сражающихся бок о бок с героями древности. Самые большие драконы гнездились в гористом Каледоре, и азуры тех земель называли себя Повелителями драконов. И это было воистину так, ибо в битву они летели верхом на этих величественных и внушающих страх существах, побеждая всех, кто посмел выступить против них.

Ныне Драконий Чертог стал царством тишины. Его заселяют множество ящеров, но они погружены в глубокую спячку, и в залах Чертога всегда стоит тихий гул от их размеренного дыхания. В тревожные времена азуры Каледора пытаются пробудить их, но с годами это стало почти непосильной задачей. «Не время для драконов», — вот частая поговорка Высоких эльфов, и прошло уже много лет с тех пор, когда на битву летело настоящее драконье войско, а не жалкая стайка.

Особые свойства: Ужас, полет, гигантские воины, смертоносное дыхание

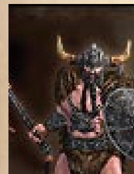
ХАОС



БОЕВЫЕ ПСЫ ХАОСА

Многие северные племена разводят и натаскивают огромных собак для охоты или состязаний. Некоторые курганские племена порой любят устроить потеху, стравив в яме своих псов с медведями, троллями и другими созданиями. Путем многолетнего отбора и скрещивания из обычных псов создали ужасных и сильных зверей, в которых больше от волка, чем от собаки. Под искажающим воздействием Хаоса эти природные хищники становятся еще опаснее, обрастая рогами, шипами и бивнями.

Особые свойства: Застрельщики, большие воины



ВАРВАРЫ

Племена северян, стекающихся на юг вместе с любым вторжением Хаоса, известны как варвары, и горе тем несчастным, кто оказался у них на пути. Даже в более мирные времена беспорядочные рейды налетчиков разоряют фермы и деревни Империи и Катая. Варвары Хаоса — прирожденные бойцы, закаленные тяготами военной жизни. Они считают южан трусливыми слабаками, которым место в колыбели, а не на поле битвы.

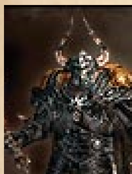
Особые свойства: —



ВАРВАРЫ, МЕТАТЕЛИ ТОПОРОВ

Такие же выходцы из племен Севера, эти воины годами совершенствуют свое умение метать топоры. Они могут бросать тяжелые топоры на большое расстояние, причем с убийственной точностью. Возможно, их снаряды летят не так далеко, как стрелы, зато наносят куда больший урон: умело брошенный топор может с легкостью расколоть даже защищенный шлемом череп. Метатели топоров носят только легкую броню, не стесняющую движений во время броска.

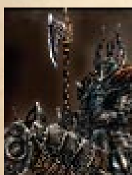
Особые свойства: —



ВОИНЫ ХАОСА

Некоторые из северян слышат призыв Хаоса гораздо яснее, чем остальные. Мужи и девы-воительницы, имеющие такой дар, считаются идущими тропой богов и взыскуют славы, власти и бессмертия. Воины Хаоса — устрашающие бойцы, выходцы из крепкой породы людей севера. Их боевое искусство отточено годами непрекращающихся войн друг с другом и с другими расами. Они держат в благоговейном страхе остальных северян и пользуются большим уважением среди племен.

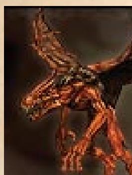
Особые свойства: —



РЫЦАРИ ХАОСА

Эти воины Хаоса — одни из самых умелых бойцов Севера. Объединившись с другими воинами, они сбиваются в боевые отряды, во главе которых встает один из избранников. Эти отряды проводят дни в грабеже и разбое, часто устраивая стычки с войсками других избранников, чтобы возвыситься в глазах своих богов. Те из них, кто особенно прославился в битвах друг с другом и другими расами, получают в дар от темных богов броню Хаоса. Однажды одетая, эта броня навсегда врастает в тело владельца.

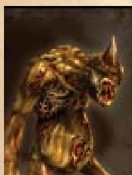
Особые свойства: —



ФУРИИ ХАОСА

Крылатые демоны, известные как фурии, не посвящены ни одному из богов Хаоса. Они — простейшее воплощение Хаоса Нераздельного. Эти создания — чуть ли не слабейшие из всех демонов, терзающих этот мир, но и они представляют серьезную угрозу для простых смертных. Фурии чрезвычайно трусливы и предпочитают нападать на одиночек стаей. Шумно хлопая кожистыми крыльями, они облепляют расчеты боевых орудий и неосторожных героев, отбившихся от товарищей.

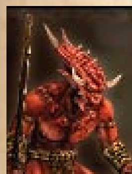
Особые свойства: Застрельщики, нестабильность, полет, уязвимость к магии



РАЗНОСЧИКИ ЧУМЫ НУРГЛА

Разносчики чумы — жуткие одноглазые создания. Изуродованные морды, истощенный голодом скелет, раздувшийся живот, из которого торчат выпадающие кишки. Иногда их называют ревизорами мора. Они ведут учет всех болезней в мире, перечисляя все их названия в своих монотонных песнях, вылетающих из клыкастых пастей. Их кожа пропитана неестественными выделениями, но разносчики чумы не чувствуют боли, так как сами они являются воплощением мучительной смерти, лихорадочного бреда и страшного голода.

Особые свойства: Нестабильность, большие воины, уязвимость к магии, сокрушительный удар, неустрашимость, зараза



КРОВОПУСКАТЕЛИ

Кровопускатели — это мелкие демоны, которых также называют солдатами Кхорна, воинами Крови, зубами смерти или попросту «Рогатыми». Они идут в бой с клинками, запятнанными кровью нескольких поколений убитых воинов, маршируют под извращенными знаменами, которые полощутся под порывами нездешнего ветра, и повторяют нараспев имена убитых в бою. Это звероподобные твари с клыкастыми пастями, орошенной кровью шкурой и спутанными гривами. Как и яростный бог, от которого они происходят, кровопускатели жаждут только кровопролития на поле битвы. Они облачены в обломки доспехов, которые иногда врастают в их плоть, и вооружены массивными адскими клинками.

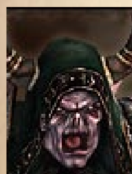
Особые свойства: Нестабильность, большие воины, уязвимость к магии, сокрушительный удар, возмездие, неустрашимость



ПОРОЖДЕНИЕ ХАОСА

Воитель, который получает слишком много даров от Темных Богов, постепенно погружается в безумие и подвергается мутациям, превращаясь в Порождение Хаоса. Для многих северян такая судьба кажется великой честью, потому что Воитель становится истинным Порождением Хаоса, измененным до неузнаваемости, неуязвимым более для мирских забот о самосохранении, верности и вообще о чем-либо кроме чистого инстинкта. Судьба Порождения Хаоса — умереть, на поле боя от меча или топора, в диких землях от клыков и когтей тварей еще более диких, или буквально быть разорванным на куски потоками могучей энергии Хаоса, которые продолжают течь по его искореженному телу.

Особые свойства: Страх, нестабильность, гигантские воины, уязвимость к магии



КОЛДУН ХАОСА

Колдуны — могущественные заклинатели, способные напрямую использовать потоки ветров магии для своих заклинаний. Они способны с кончиков своих пальцев выпускать черные энергетические стрелы, переноситься из тени в тень и поражать противника сильнейшим пламенем.

Северяне считают колдунов оракулами своих богов, поэтому в северных племенах колдуны часто выполняют роль советников. Они истолковывают волю великих сил, приносят им многочисленные жертвы и призывают в этот мир демонов.

Особые свойства: —



ДЕРЗНОВЕННЫЙ ВОИТЕЛЬ НУРГЛА

Опытный воин Хаоса посвятил себя Повелителю Гнили — Нурглу. Воители Нургла, пораженные болезнями, сами защищены от инфекций, поскольку они приучены к боли и страданиям, и даже если их тела разлагаются, дух Нургла поддерживает их там, где простые смертные уже давно умерли бы. Так, Дерзновенный Воитель Нургла может выдерживать раны и лишения, которые сломили бы других, продолжая сражаться во имя своего Владыки. Их облик ужасен даже более, чем у других Воителей Хаоса, потому что их гниющая плоть, животы, раздутые от трупных газов, и запах мертвечины служат ясным напоминанием о том, что ждет все живое.

Особые свойства: —



ДЕРЗНОВЕННЫЙ ВОИТЕЛЬ ХАОСА / ПРЕДАННЫЙ ВОИТЕЛЬ ХАОСА

Этот избранный воин не обязан хранить верность единственному богу Хаоса. Взысканный милостью всех темных богов, он вечно жаждет крови и проносится по полю битвы сокрушительным смерчем, сметающим всех, кому не посчастливилось оказаться на его пути.

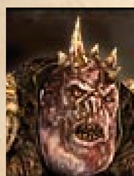
Особые свойства: —



ДЕРЗНОВЕННЫЙ ВОИТЕЛЬ КХОРНА / ПРЕДАННЫЙ ВОИТЕЛЬ КХОРНА

Отборный воин Хаоса — посвященный Кровавого бога Кхорна. В мистерии Кхорна не берут чародеев, потому что Воитель Кхорна должен быть воплощением идеального бойца, который сражается с врагом лицом к лицу, а не швыряется магической энергией издалека. Излюбленным оружием Кхорна являются секиры, но его последователей можно узнать еще и по ошейнику Кхорна: массивному шипованному кольцу, застегнутому на шее. В Воителях Кхорна очень силен дух соперничества, и если только они не считают, что бог собрал их для более великой битвы, встреча двух его посвященных обычно заканчивается кровопролитием и смертью как минимум одного из них.

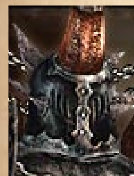
Особые свойства: —



ДЕРЗНОВЕННЫЙ / ПРЕДАННЫЙ КОЛДУН НУРГЛА

Эти колдуны, которых считают оракулами воли Нургла, обладают невероятным могуществом и способны управлять естественными потоками магии. Однако цена могущества колдунов Нургла слишком велика: их тела покрыты ранами и язвами, источающими тошнотворный запах. Но каким бы ужасным это ни казалось, сами колдуны Нургла упиваются своими недугами, считая их благословением Повелителя Гнили. Могущество их настолько велико, что одно их присутствие и исходящая от них демоническая энергия искривляют окружающее их пространство.

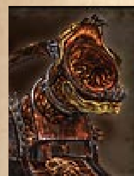
Особые свойства: —



ПРЕДАННЫЙ ВОИТЕЛЬ НУРГЛА

Герой, который служит Нурглу, Преданный воитель Нургла, уступает в мощи только Владыкам Хаоса. Когда-то они были Дерзновенными воителями и стремились показать себя на поле битвы верными служителями Повелителя Гнили. Их превосходные боевые умения принесли им славу и повергали в ужас врагов. Легко справляясь в одиночку с целыми отрядами врагов, они могут легко переломить ход битвы. Но куда страшнее то, что они откровенно наслаждаются ранами и мутационными уродствами своих тел. Тяжек жребий тех, кому выпадет столкнуться в бою с этим ожившим кошмаром.

Особые свойства: —



АДСКАЯ ПУШКА

Отчасти демон, отчасти боевая машина, Адская пушка Хаоса — массивная конструкция из железа и меди, которая рычит и сотрясается, словно живое существо. В битве это мистическое сооружение стреляет большими зарядами демонической энергии, летящими по дуге прямо в цель. От соприкосновения с какой-либо твердью или плотью эти снаряды сжигают саму реальность, после чего следует сверкающий взрыв, от которого, вереща, во все стороны разбегаются те, кому удалось уцелеть.

Особые свойства: Ужас, выстрел с большого расстояния, низкая точность, разрушение стен

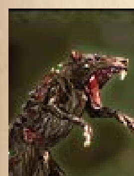


КНЯЗЬ ДЕМОНОВ

Обретение демонической сущности — вот высшая цель того, кто следует тропами Хаоса. Наградой за верность богам Хаоса служат бессмертие и невероятная мощь. Некоторые считают, что князья-демоны даже сильнее и опаснее Великих демонов, так как все еще сохраняют индивидуальность и собственную волю, в отличие от остальных демонов, являющихся, по сути, просто сосудом для воли их хозяина...

Особые свойства: Ужас, нестабильность, гигантские воины

СКАВЕНЫ

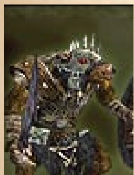


ГИГАНТСКИЕ КРЫСЫ

Клану Малдер удалось вырастить этих ужасных крыс размером с волка, они все так же свирепы и вечно испытывают голод. Поскольку их довольно легко разводить, эти твари — самые дешевые, и поэтому очень распространены в скавенских армиях. Кипящая масса вонючего меха и острых клыков может сокрушить даже самую дисциплинированную армию.

Погонщики направляют боевых чудовищ клана Малдер на врага. Изворотливый ум погонщика вкупе со слепой яростью его зверя создает действительно опасное сочетание на поле боя.

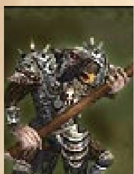
Особые свойства: Утрата погонщика, большие воины



КРЫСЫ КЛАНА

Воины клана составляют большую часть каждой армии скавенов. Сами по себе они не ахти какие бойцы, поскольку плохо дисциплинированны и не слишком решительны, но, объединенные в большие стаи, они — страшные противники. Изобилие родичей вокруг очень поддерживает их боевой дух, наполняя их уверенностью и свирепостью, которая принесла им много дурной славы.

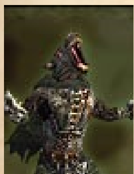
Особые свойства: —



ШТУРМКРЫСЫ

Шерсть более рослых скавенов темнее, чем у остальных, и по этой причине скавенов с темной шерстью боятся и уважают все сородичи. Эти сильные, жестокие воины, как правило, отбираются военачальниками в элитные отряды штурмкрыс. Вооруженные гораздо лучше прочих отрядов, штурмкрысы чаще всего служат телохранителями военачальников и Серых Провидцев.

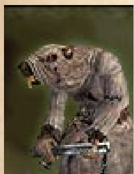
Особые свойства: Охотник на великанов



ТРУЩОБНИКИ

Трущобники славятся умением незаметно проникать за линию фронта, глубоко в тыл врага, проводить полевую разведку перед основными силами скавенов и устраивать засады — когда они выпрыгивают как бы из ниоткуда и нападают на осадные орудия врага или вырезают вражеских магов и офицеров. Иногда эти скрытные бойцы используют туннели, которые составляют скавенскую Подземную Империю, чтобы нанести неожиданный удар по арьергарду войска противника.

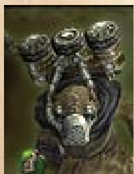
Особые свойства: Застрельщики, разведка, отравление



ЧУМНЫЕ КАДИЛЬЩИКИ

Только самым безумным и фанатично преданным последователям Повелителя Гнили выпадает честь стать кадильщиком. Каждый кадильщик вооружен кистенем, шипованная головка которого наполнена горящим порошком варп-камня. На поле боя группы кадильщиков выступают впереди более крупных отрядов чумных монахов, читающих Liturgicus Infecticus. При появлении противника кадильщики начинают размахивать своим грозным оружием.

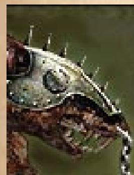
Особые свойства: Застрельщики, ярость, болезнь



ГЛОБАДЬЕРЫ ОТРАВЛЕННОГО ВЕТРА

Глобадьеры — это особым образом натренированные войска, вооруженные смертоносными ядовитыми сферами. Эти хрупкие стеклянные шары наполнены токсичными испарениями варп-камня, произведенными колдунами-инженерами в их секретных лабораториях. Небольшие группы сферодиров можно часто увидеть на флангах армий скавенов, они швыряют свои снаряды в рыцарей и других элитных бойцов, которых не спасает даже броня.

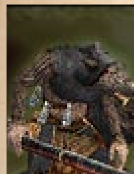
Особые свойства: Застрельщики, магический урон, взрыв



ОГРОКРЫСЫ

Огрокрысы — венец безумных творений клана Маддер. Это огромные создания, представляющие собой помесь различных существ. Только самые сильные огрокрысы способны выжить в условиях, в которых их с рождения держат предводители стаи. Огрокрысы вынуждены сражаться между собой за пропитание. Те, кому удается достичь взрослого возраста, представляют собой не более чем огромную груду хорошо развитых мышц и острых как бритва когтей. Этими существами движет исключительно инстинкт убийства, и их действиями полностью управляют предводители стаи.

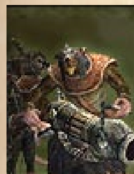
Особые свойства: Страх, утрата погонщика, гигантские воины, смертоносные когти, сокрушительный удар



ВАРП-ДЖИЗЗЕЛЬ

Орудийный расчет Джиззели состоит из двух скавенов, один из которых вооружен длинноствольным ружьем, а второй несет щит, который должен защищать расчет и обеспечить надежную опору ружью. Джиззель стреляет пулями из очищенного варп-камня, перед разрывным действием которых выглядит жалкой любая, даже самая толстая броня...

Особые свойства: Застрельщики, бронебойность



ВАРП-ОГНЕМЕТЫ

Варп-огнеметы — проверенное и излюбленное оружие клана Скрайр. Когда скавены задействуют его в бою, он изрыгает потоки горящей жидкости, поджигая любого, кто оказался на его пути. Болезненно-зеленый оттенок пламени ясно указывает на тлетворное присутствие варп-камня. Гораздо более смертоносный, чем обычное пламя, устрашающий залп этого огнемета способен обратить в паническое бегство храбрейших вражеских воинов.

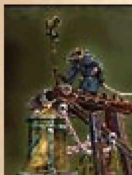
Особые свойства: Взрыв



ВАРП-МОЛНИЯ

Пушка Варп-молния обслуживается двумя рабами, которые служат тягловой силой во время перемещения орудия с места на место, и ученым скавеном, отдающим приказы рабам и заряжающим пушку. Магическая энергия варп-камня, на которой работает это орудие, также используется скавеном, чтобы придать рабам невиданную силу, которая позволяет с легкостью перемещать и поворачивать тяжелую машину. К несчастью, побочным эффектом постоянного влияния энергии варп-камня является то, что рабы обычно живут не более одного дня. Что ж, вполне достаточно...

Особые свойства: Большая дистанция, низкая точность, разрушение стен, взрыв



ВОПЯЩИЙ КОЛОКОЛ

Вопящие колокола — демонические алтари, с которых Серые Провидцы читают скавенам свои проповеди. Колокол — символ, непременно присутствующий во всех легендах о возникновении расы скавенов. Звон колокола проникает глубоко в черные сердца людей-крыс, усиливая их благоговейный страх и покорность. В бою зловещий звон колокола перекрывает шум битвы, знаменуя гибель врагов скавенов и победу людей-крыс.

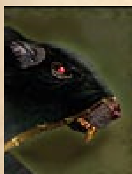
Особые свойства: Страх



КОЛДУН-МЕХАНИК

Эти маги-механики вечно опутаны сложным снаряжением, которое позволяет им видеть переменчивые ветра магии и пребывать в потоке энергии, чтобы использовать его силу для своих мощных разрушительных заклинаний.

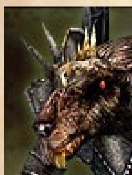
Особые свойства: взрыв



АССАСИН

Клан Эшин ушел на Восток в ранние эпохи скавенской истории и на протяжении многих веков считался потерянным. Когда его члены вернулись в Скавенблайт, запутанную как лабиринт столицу скавенов, они изменились. За долгое время общения с таинственными человеческими цивилизациями Иньи, Катая и Ниппона скавены многому научились, особенно в области искусства скрытности и убийства. С тех пор клан Эшин стал играть в скавенском обществе особую роль — его наемные убийцы стали той силой, при помощи которой Совет Тринадцати проводит в жизнь свои решения и поддерживает свою власть над другими кланами. Разумеется, к услугам клана Эшин часто прибегают многие другие влиятельные скавены, если надо последить за своими соперниками или «убрать» неудобных политических противников. Ассасины — мастера тайных боевых искусств клана Эшин. О них говорят, что они умеют оборачиваться невидимками и появляться внезапно из тени, чтобы нанести лишь один — смертельный — удар.

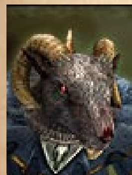
Особые свойства: Скрытность, отравление



ВОЕВОДА/ВОЖДЬ

Воевода стоит на самой вершине иерархии скавенов, это самый могучий, бессердечный и вероломный из них. Большую часть времени он выслеживает и уничтожает соперников. На поле битвы военачальник, так же как и Серый Провидец, становится хитроумным руководителем армии скавенов. Его легко узнать по прекрасной броне и вооружению.

Особые свойства: —



СЕРЫЙ ПРОВИДЕЦ

Серые Провидцы — живые пророки и посредники Рогатой Крысы, являющиеся проводником ее воли для простых скавенов. Каждый Серый Провидец — не только влиятельный полководец и военачальник клана, но также и маг, чья сила многократно возрастает от поедания варп-камня. Часто Серый Провидец восседает на вершине Вопящего Колокола, откуда он может творить заклинания и направлять свои армии, поскольку видит все поле сражения.

Особые свойства: —

НАЕМНИКИ



МОЛОТОБОЙЦЫ ГНОМОВ

Молотобойцы — личная гвардия короля, поэтому они занимают особое положение в войске твердыни. Все они — весьма опытные воины и отбираются лично королем. Если гном доказал свою храбрость во многих сражениях, он может быть избран для вступления в отряд молотобойцев. Для этого недостаточно обладать просто сноровкой, силой и храбростью. Молотобоец должен быть всецело предан своему клану и полностью посвятить себя его защите. Всем известно упрямство гномов, молотобойцев же считают упрямцами сами гномы.

Оружие молотобойцев — символ их связи со своим властелином. Каждый воин вооружен тяжелым, но отлично сбалансированным боевым молотом. Когда боец приносит присягу своему повелителю, клятва скрепляется вручением воину этого молота.

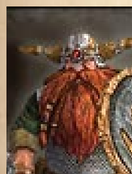
Особые свойства: Сопротивление магии



ГНОМЫ-РАЗВЕДЧИКИ

Не все гномы живут в больших чертогах под горами. Некоторые кланы обитают на поверхности, ведут торговлю с людьми и занимаются каким-нибудь прибыльным делом вроде разработки шахт или пивоварения. Таким кланам приходится ежедневно противостоять зеленокожим, чьи набеги уже давно стали самым обычным делом. Постепенно у гномов вошло в традицию объединяться для защиты своих жилищ, создавая отряды, которые прочесывают окрестности в поисках очередного логова гоблинов. Этих гномов называют разведчиками. Отряды разведчиков, вооруженные арбалетами, которые они предпочитают остальному оружию, доставили немало неприятностей врагам гномов.

Особые свойства: Разведка, бронебойность, защита от магии



ГНОМЫ-ВОИНЫ

Гномы очень сильны и полны энергии, они широки как в плечах, так и в талии и твердо стоят на ногах, а их большие руки идеально подходят для изнурительной работы. Гномы могут без устали рыть туннели или шахты много часов подряд. Они настолько выносливы, что даже самый тяжелый груз никак не замедляет их передвижения. Ум их так же негибок, как и кряжистое тело: так что “гном имеет собственное мнение по любому поводу” - это еще мягко сказано..

Гномы твердо уверены в правильности всего, что делают. Они абсолютно убеждены в

превосходстве своей цивилизации и открыто презирают достижения других рас, «помоложе». Такой характер в сочетании с физическими возможностями делает гномов стойкими воинами. Они скорее будут сражаться до последнего, чем признают свое поражение, и редко спасаются бегством, даже если ситуация кажется безнадежной.

Особые свойства: Сопротивление магии

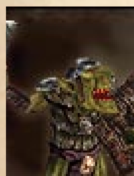


КАМНЕМЕТ ГНОМОВ

Даже после окончания войны народу гномов не суждено было вкусить мира. Их крепости одна за другой попадали в руки зеленокожих или крысолюдов. Каждый год гномы бежали в уцелевшие цитадели, и новые главы добавлялись в Книгу Обид. С собой они приносили камни из своих утраченных царств и, воскрешая древний обычай, покрывали их рунами, описывающими причиненное им зло и проклинающими их врагов.

Во время долгой осады Карак Азгула гномы стали использовать такие камни как снаряды и начали метать во врагов обратно причиненное ими зло и обиды — в буквальном смысле. С того самого времени гномы стали очень тщательно подбирать камни для снарядов, а многие искусные инженеры пришли к убеждению, что любой механизм хорош ровно настолько, насколько хороши камни, которые он метает.

Особые свойства: Большая дистанция, низкая точность, разрушение стен



ГОБЛИНЫ

Большая часть гоблинов, обитающих на открытой местности (в основном в Дурных землях и Темных землях), — так называемые обычные гоблины. В долинах, на равнинах и холмах Старого Света и за его пределами гоблинов больше, чем навоза. Вообще-то гоблинами называют все разновидности этих существ, но в некоторых случаях, чтобы избежать путаницы, обычных гоблинов называют просто... обычными гоблинами.

Гоблины — надо отдать им должное — очень плодовитая раса. Их всегда и повсюду огромное количество, и сколько бы вы ни убили и ни обратили в бегство, все равно их останется еще очень много. Их излюбленная боевая тактика — выстрел в спину противника с достаточно большого расстояния. Они более-менее прилично стреляют, но во всех остальных отношениях являются достаточно плохими воинами, не испытывающими особого желания вступать в бой. Однако когда их много, они могут быть очень опасными противниками и, используя численное преимущество, добиваются победы даже над опытными воинами.

Особые свойства: —



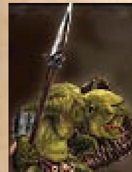
НОЧНЫЕ ГОБЛИНЫ

Ночные гоблины приспособились жить под землей, где они питаются плесенью, пещерными сквигами, жуками и друг другом. Они живут в темных горных пещерах или туннелях по всему Старому Свету и южным землям. Ночные гоблины не переносят солнечный свет и поэтому каждый раз, выходя на поверхность, одевают черные или очень темные мантии.

Как и все зеленокожие, ночные гоблины — достаточно вздорный и грубый народ. Они постоянно воюют между собой, и им абсолютно незнакомо чувство верности соплеменникам, не говоря уже о других расах. Более того, они с огромной радостью искалечат, убьют и даже съедят собственных собратьев, если только это сойдет им с рук.

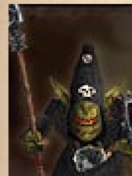
Особые свойства: Отравление

ГОБЛИНЫ-КОПЬЕМЕТАТЕЛИ



Эти гоблины научились мастерски метать копья, и это стало их основной обязанностью на поле боя. Не то чтобы они обладали сверхъестественными навыками в этой области, просто они поняли, что чем дальше находишься от противника, тем больше у тебя шансов выжить. При отсутствии в войске сильного лидера часто можно наблюдать жестокие схватки между самими гоблинами. Меткость этих гоблинов оставляет желать лучшего, но скорость, с которой они метают свои копья, обычно компенсирует этот недостаток, и в результате им удается попасть в цель.

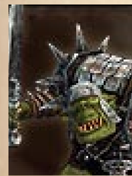
Особые свойства: Охотник на великанов



НОЧНЫЕ ГОБЛИНЫ-КОПЬЕМЕТАТЕЛИ

Ночные копьеметатели во многом похожи на обычных гоблинов-метателей. Их излюбленная тактика — метание копий в противника. Они подбирают обломки, оставшиеся от предыдущих сражений и затачивают их, чтобы обеспечить себе достаточные запасы копий. Если противник подходит достаточно близко, гоблины попытаются пронзить его копьем, не выпуская древко из рук. Расстояние, на которое гоблины метают копья, также не слишком велико, однако они способны нанести достаточный урон противнику, в то время как другим зеленокожим остается прикончить его. Как и обычные гоблины, ночные гоблины-метатели предпочитают перемещаться большими группами, что обычно дает им численное преимущество над противником.

Особые свойства: Охотник на великанов, отравление

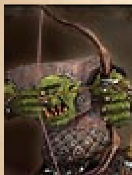


ОРКИ

Орки — не только самые крупные, но и самые злобные, сильные и опасные среди всех зеленокожих. В мире существует несколько видов орков, но наиболее распространены обычные орки. Даже самый маленький орк выше среднего человеческого роста, при этом гораздо шире в плечах и намного сильнее жаждет чужой крови. Орки могут сильно отличаться друг от друга ростом и внешностью, но обычно самые крупные особи становятся предводителями. Иерархия в каждом племени устанавливается посредством постоянной борьбы орков между собой, поэтому на верхушку этой лестницы поднимаются самые злобные и коварные орки.

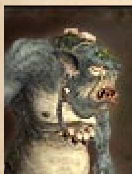
Огромные ножи орков обычно довольно грубые и, таким образом, полностью соответствуют их внешности. Это стандартное оружие пехотных войск, сами орки называют его тесаками. Управляться одной рукой с таким огромным куском металла обычному человеку практически невозможно, однако каждый орк обладает невероятной физической силой. Кулаки у них размером с человеческую голову (хотя в ловкости орки могут людям уступать).

Особые свойства: —



ОРКИ-ЛУЧНИКИ
Чего у орков действительно более, чем достаточно, так это животной силы. А в сочетании с невероятной глупостью она становится еще опаснее. И что еще хуже, орки практически не чувствуют боли, и их абсолютно не заботят такие вещи, как дискомфорт, физические страдания и даже смерть. Насилие — единственное, что приносит им радость, поэтому они с готовностью идут на смерть, если перед этим есть возможность как следует подраться. Однако, при всем при этом, их слепая ярость также является их слабостью. Орки не задумываясь бросаются в схватку с явно превосходящим их противником вместо того, чтобы отступить, как сделал бы каждый разумный человек.
Орки-лучники вооружены тесаками, как и их собратья, воины. Однако это не основное их оружие. Они используют лук и стрелы, чтобы предварительно ослабить противника и только потом порубить его на мелкие кусочки. Орки-лучники славятся не столько своей меткостью, сколько способностью выносить самые жестокие страдания.

Особые свойства: —



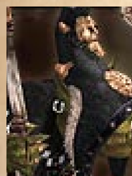
ТРОЛЛЬ
Это крупные создания, очень сильные, но при этом и достаточно глупые. Существует огромное количество разных видов троллей, и они, как и зеленокожие, могут внешне сильно отличаться друг от друга. Однако, в целом, можно сказать, что все они огромные, уродливые и вечно голодные, так что их в любом случае стоит избегать.
Все виды троллей представляют опасность из-за их слепой жестокости и неутолимого аппетита. Они сжирают все, что только могут найти, включая мясо, кости, деревянные обломки, камни, металлические осколки и даже брюссельскую капусту! Пищеварительный сок троллей высоко ценится алхимиками, так как представляет собой самое едкое вещество, известное науке.
Еще одна необычная особенность троллей — их способность к практически мгновенной регенерации тканей. Их когти, руки, ноги и даже внутренние органы отрастают сразу же после ранения. Чтобы убить тролля, необходимо либо нанести ему огромный урон, либо сжечь его, чтобы предотвратить процесс регенерации. Огонь — второй верный враг любого тролля-воина. На первом месте — их собственная глупость.

Особые свойства: Страх, гигантские воины, регенерация, смертоносные когти, сокрушительный удар



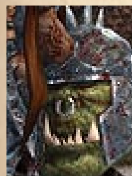
ТИТАН
Тысячи лет назад эти великаны жили в замках, высеченных в огромных вершинах Гор Скорби. Их мир представлял собой архипелаг многочисленных плато, окруженных морем белых облаков. Внизу рождались и гибли цивилизации, а небесные титаны продолжали жить в своем царстве, и об их существовании низшие расы даже не подозревали. Но этому пришел конец, когда земли огров были опустошены с пришествием Великой Утробы, и огры были вынуждены уйти в горы. На небесах разразилась война. Титаны были могущественны, но у огров было численное преимущество. Огры захватывали замок за замком, разрушая их до основания и сбрасывая обломки вниз, в долины. Нескольким титанам удалось бежать. Отныне они были вынуждены жить небольшими племенами. Их культура вырождалась, а умственные способности со временем снижались. Теперь последние титаны ведут кочевой образ жизни. Большинство из них терроризируют Старый Свет, становясь наемниками или разбойниками.

Особые свойства: Ужас, гигантские воины, разрушение стен, смертоносные когти, сокрушительный удар



ГОБЛИН-ШАМАН
Зеленокожие — создания, не обладающие ни интеллектом, ни любознательностью. Всепоглощающая жажда насилия мешает им управлять собственным сознанием и потому не позволяет использовать колдовство. Тем не менее у зеленокожих есть своя магия, хотя она сильно отличается от магии эльфов и людей. Они черпают свою силу не из постоянно меняющихся потоков магии, а из духовной сути всего своего народа.
Главное отличие шаманов гоблинов от обычных магов состоит в том, что источником их магической силы являются сами зеленокожие. Каждый шаман получает доступ к энергии через Великую Зелень (духовное царство зеленокожих), однако и локализованная энергия тоже имеет значение.

Особые свойства: —



БОСС ОРКОВ
Предводители орков — жестокие, решительные и лишенные воображения. Их представление о тактике боя сводится к тому, что врага намного легче убить, если он находится на расстоянии вытянутой руки. Поэтому главная военная хитрость предводителей — лобовая атака. Главари орков часто увешивают себя самыми разными безделушками и деталями доспехов своих павших врагов. Однако истинную силу предводителей орков не стоит недооценивать, так как этого звания они добиваются благодаря невероятной жестокости, проявленной в бою.

Особые свойства: Большие воины

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОТРЯДА

ЗАСТРЕЛЬЩИКИ
Отряд застрельщиков — это небольшая группа воинов, передвигающихся и сражающихся в рассредоточенном или свободном построении, что позволяет им быстро перемещаться по самой пересеченной местности.

Такой отряд не может быть атакован с тыла и в любых условиях движется на полной скорости. Эти войска не могут использовать другие построения и не обладают способностью натиска.

РАЗВЕДКА

Эти войска обладают искусством прятаться и выслеживать, чтобы выяснить позиции врага до того, как прибудут основные силы. Умело используя неровности местности или передвигаясь в темное время суток, они способны вести боевые действия впереди остальной армии.

Отряд невидим до тех пор, пока не атакует или не оказывается в непосредственной близости от вражеских войск. Разведчики могут легко уклониться от боя и подчиняются правилам обнаружения скрытых отрядов.

СКРЫТНОСТЬ

Неизвестно, волшебство это или маскировка, но воины этого отряда могут сливаться с окружающим миром. Обнаружить их присутствие практически невозможно, разве что они сами выдадут себя внезапной атакой.
Отряд невидим до тех пор, пока не вступает в битву. Они могут легко уклониться от боя и подчиняются правилам обнаружения скрытых отрядов.

СТРАХ

Даже в мире Warhammer, насквозь пропитанном войной, некоторые противники настолько отвратительны, противоестественны и вредоносны, что внушают врагу неодолимый страх, лишая его воли и решимости сражаться с ними.
Атака отряда, имеющего свойство «страх», приводит к потере боевого духа у атакующих.

УЖАС

Некоторые твари и чудовища внушают такой страх, что одно присутствие их на поле боя обращает врага в паническое бегство.
Все вражеские отряды вокруг теряют боевой дух.

НЕЖИТЬ

Как правило, нежить не имеет собственной воли. Невосприимчивые к страху, надежде или любым другим чувствам, эти безжалостные воины никогда не бегут с поля боя.
У отряда отсутствует боевой дух.

НЕСТАБИЛЬНОСТЬ

Демоны — существа из иного мира, но сохраняют в нашем мире свой облик посредством магии. Если оборвать или ослабить их связь с царством Хаоса, они утратят облик.

Боевой дух у демонических отрядов заменен на стабильность. Когда стабильность демонического отряда становится ниже 50 %, у атакующих его увеличивается вероятность поражения. При 0 % стабильности все нападающие получают 150 % увеличения вероятности поражения.

НЕСОКРУШИМОСТЬ (ОТРЯД НЕВОЗМОЖНО СЛОМИТЬ)

Некоторые воины совершенно бесстрашны и никогда не побегут с поля боя, даже если их положение выглядит совершенно безнадежно.

Отряд невозможно смутить натиском в ближнем бою, он невосприимчив ко всем воздействиям, влияющим на боевой дух.

БЕШЕНСТВО

Некоторые воины так погружаются в пучину схватки, что впадают в неистовство, разрушительным вихрем несясь на врага, забыв о страхе смерти и не чувствуя боли.

Вступая в ближний бой, отряд впадает в бешенство и невосприимчив ко всем воздействиям, влияющим на боевой дух.

УТРАТА ПОГОНЩИКА

Чудовища в этих отрядах — прирожденные убийцы, но стоит убить их погонщиков, они впадают в бешенство и с равной яростью набрасываются на своих и чужих.

Если чудовища теряют хозяев, они становятся неподконтрольны до конца битвы и будут атаковать и друзей, и врагов.

ПОЛЕТ

Посредством магии или мощных крыльев эти воины могут взлететь в небеса, стремительно проносясь над войсками обеих армий.

Если владеющий полетом отряд находится в воздухе, он подвержен только магическим и стрелковым атакам. Они могут легко уклониться от боя и подчиняются правилам обнаружения скрытых отрядов. Летающие войска не могут захватывать стратегические пункты.

БРОНЕБОЙНОСТЬ

Некоторые виды оружия, особенно те, что стреляют при помощи черного пороха, такие как мушкеты, особенно хорошо пробивают самую тяжелую броню.

Войска, обладающие этим свойством, на 50 % уменьшают броню врага.

БОЛЬШАЯ ДИСТАНЦИЯ ОГНЯ

При использовании огромных боевых машин орудийному расчету не обязательно видеть цель, по которой они стреляют, — они просто наводят орудие туда, где, по их мнению, находится враг — и выпускают снаряд.

Эти отряды могу стрелять за пределы дистанции обзора.

БОЛЬШИЕ ВОИНЫ

Большими воинами могут считаться те твари, которые превосходят ростом взрослого человека, но не могут сравниться с великаном. Из-за огромных размеров они не всегда могут пройти там, где с легкостью проскользнут менее рослые воины.

Эти здоровяки не могут карабкаться по лестницам, укрываться за баррикадами или составлять гарнизон башни.

ГИГАНТСКИЕ ВОИНЫ

Некоторые существа настолько велики и неуклюжи, что их можно назвать только гигантскими, и это слово очень подходит к тому объему разрушений, который они приносят, появившись на поле боя.

Гигантские отряды не могут карабкаться по лестницам, укрываться за баррикадами или составлять гарнизон башни, притом они невосприимчивы к натиску.

НЕУСТРАШИМОСТЬ

Войска, которые называют неустрашимыми, грудью встречают любую атаку врага и с яростным безрассудством бросаются в бой.

Войска с этой особенностью невосприимчивы к натиску.

ШТУРМ С ЛЕСТНИЦ
Отряд может иметь при себе лестницы, а также размещать их на стенах и карабкаться по ним во время осады.

Войска, обладающие этим свойством, могут размещать лестницы на стенах замка и карабкаться по ним.

РЕГЕНЕРАЦИЯ
Есть существа, которые мгновенно залечивают любые раны, неважно, нанесены они сталью или магией.

Войска, обладающие свойством «регенерация», способны сами восстанавливать свое здоровье.

НИЗКАЯ ТОЧНОСТЬ
Некоторые орудия слишком тяжелы и велики, чтобы стрелять прицельно. Их снаряды обычно хоть немного, но отклоняются от намеченной цели.

Снаряды отрядов с низкой точностью летят с отклонением от цели, поэтому ложатся не кучно.

РАЗРУШЕНИЕ СТЕН
Поистине мощным должно быть орудие, которым можно сокрушать крепостные стены замков. Однако некоторые чудовища тоже обладают такой сокрушительной силой.

Отряды, обладающие этим свойством, могут наносить урон, свойственный осадным орудиям. Таким образом, их воины в состоянии разрушать крепостные стены.

ОХОТНИК НА ВЕЛИКАНОВ
Некоторые отряды специально обучены и вооружены для битвы с особенно большим противником.

Отряд особенно эффективен против больших и гигантских воинов.

МАГИЧЕСКИЙ УРОН
Ветры магии дуют во всем мире, и бывает, иногда они вселяются в существа или оружие, придавая их атакам дополнительную магическую силу.

Отряд с таким свойством способен наносить магический урон.

ТАРАН
Таран может использоваться при осаде ворот и стен замка.

Только обладающие этим свойством войска могут использовать таран при осаде стен и ворот.

ОСАДНАЯ БАШНЯ
Осадная башня может транспортировать солдат к стене замка, доставляя их в целости и сохранности прямо на крепостной вал.

Войска, обладающие этим свойством, могут использовать осадные башни при штурме крепостных стен.

ОТРАВЛЕНИЕ
Некоторые воины мира Warhammer мажут свое оружие смертельным ядом, в то время как другие пользуются магическими или священными составами, оказывающими воздействие даже на демонов и нежить.

Все атаки этих войск смертельны для врага. Отравленные солдаты могут погибнуть, даже если выжили в битве.

СМЕРТОНОСНЫЕ КОГТИ
Эти могучие создания могут врываться в самую гущу врагов, круша все вокруг смертоносными клювами, когтями и клыками.

Подобные войска могут атаковать сразу нескольких врагов вокруг себя.

СМЕРТОНОСНОЕ ДЫХАНИЕ
Могучие драконы, а также некоторые еще более причудливые создания обладают способностью выдыхать огонь, отравляющий газ, молнии и другие, еще более причудливые вещества.

Отряды, обладающие этим свойством, поражают всех врагов, стоящих прямо перед ними.

УЯЗВИМОСТЬ К МАГИИ
Магическая природа некоторых созданий делает их особенно уязвимыми к атакам, также основанным на магии.

А полк, обладающий этим свойством, уязвим ко всем магическим атакам, включая заклинания и магическое оружие.

СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР
Атаки отрядов этого типа особенно действенны и причиняют больший урон, чем обычные воины.

Войска, обладающие этим свойством, наносят двойной урон каждый раз, когда их удар достигает цели.

ВОЗМЕЗДИЕ
Даже побежденный, Кхорн стремится отомстить напоследок. Когда его любимые кровопускатели вынуждены вернуться в Пустоши Хаоса, они проделывают это с заключительным опустошающим взрывом.

Эти отряды взрываются, когда погибают.

ВЗРЫВ
Варп-камень — вещество, опасное в любом, даже относительно спокойном состоянии, а использовать его в качестве оружия означает кликать беду на свою голову, и дымящиеся остатки скавенов — яркое тому доказательство!

При нулевом здоровья отряд взрывается, поражая всех и вся вокруг себя. Войска, обладающие этим свойством, невосприимчивы к взрывам варп-камня.

ЗАРАЗА
Разносчик дьявольских язв и болезней, этот отряд может заразить и тех, кто сражается с ним.

Этот отряд может вызвать заражение у вражеского отряда, вступившего с ним в ближний бой. Зараза обладает действием, сходным с отравлением, но поражает не единственного воина, а весь отряд — за весьма короткий промежуток времени.

ЗАЩИТА ОТ МАГИИ
Защищенный благословением богов, заклинаниями или природным упрямством, этот отряд способен противостоять магическим воздействиям куда лучше обычных воинов.

Войска с защитой от магии могут уклониться от магических атак.

ВЫСОКИЙ БОЕВОЙ ДУХ
Войска с высоким боевым духом — это отборные воины, которые продолжают сражаться тогда, когда другие давно бы сдались, следуя своему долгу до самой смерти.

Отряды с высоким боевым духом сражаются фактически до тех пор, пока в отряде остается хотя бы один воин, способный противостоять врагу.

ПОВЫШЕННЫЙ БОЕВОЙ ДУХ
Войска с повышенным боевым духом будут продолжать сражаться, даже если обстоятельства складываются для них не слишком благоприятно.

Отряды с повышенным боевым духом неплохо сражаются даже с превосходящим по силам противником.

ОБЫЧНЫЙ БОЕВОЙ ДУХ
Войска с обычным боевым духом готовы встретить врага, хотя, пожалуй, не горят желанием расстаться с жизнью в бою.

НИЗКИЙ БОЕВОЙ ДУХ
Войска с низким боевым духом дерутся трусливо и неохотно, предпочитая пуститься наутек при малейших признаках опасности.

Отряды с низким боевым духом обратить в бегство легче, чем остальные отряды.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

C + перемещение мыши	Горизонтальное вращение камеры
F	Обзор всех построений
Alt + F	Обзор всех движущихся построений
L	Обзор всех рассредоточенных отрядов
H	Обзор всех позиций
Home	Центровка на выбранном объекте
Alt + перемещение мыши	Вращение камеры
X	Показать пункты назначения выбранных отрядов
Shift	Очередность команд

V	Переключение на обзор с высоты птичьего полета
Q	Показать здоровье модели
Средняя кнопка мыши / N + перемещение мыши	Панорамная камера
A	Атаковать
F12 или Esc	Показать меню игры
M	Двигаться
Pause	Остановить игру
Print Screen	Сделать скриншот
R	Временно показывать дальность атаки
Ctrl + R	Показать / убрать предел дальности
Ctrl + T	Показать / убрать рельеф на мини-карте
Ctrl + X	Показать / убрать шкалу здоровья выбранных отрядов
Ctrl + Home	Следить за выбранным объектом
Backspace	Стандартный обзор
T	Ввод героя в отряд / вывод героя из отряда
Ctrl + 0–9	Создать группу 0–9
0–9	Вызвать группу 0–9
Shift + 0–9	Переназначить группу 0–9
Стрелка вниз	Прокрутка обзора назад
Стрелка влево	Прокрутка обзора влево
Стрелка вправо	Прокрутка обзора вправо
Стрелка вверх	Прокрутка обзора вперед
Alt + F4	Выйти в Windows
B	Показать окно подкреплений
Ctrl + F4	Выйти в главное меню
Esc	Отменить команду
Ctrl + A	Выбрать все свои войска
S	Стоять

W	Переключение ходьба / бег
F1 / Alt + A	Активировать навык 1
F2 / Alt + S	Активировать навык 2
F3 / Alt + D	Активировать навык 3
F4 / Alt + F	Активировать навык 4
F5	Активировать навык поединка – защиту
F6	Активировать навык поединка – нападение
F7	Активировать навык поединка – концентрацию
Ctrl + Esc	Активировать навык поединка – бегство
I	Показать / убрать снаряжение
K	Показать / убрать дерево навыков
Ctrl + M	Включить / убрать музыку
Ctrl + S	Включить / убрать эффекты
F9	Показать / убрать окно задач
F10	Показать / убрать окно дипломатии
F11	Показать / убрать запись чата
G	Поместить сигнал на мини-карте
Ctrl + H	Показать / убрать окно пользователя
Пробел	Перейти к последнему событию
Page Up	Увеличить
Page Down	Уменьшить
Delete	Вращение обзора влево
End	Вращение обзора вправо

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории России осуществляется по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях читайте на сайте www.nd.ru в разделе *Пользователям*.

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории Украины осуществляется по телефону: (050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua.

Будьте готовы сообщить специалисту технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- операционная система
- тип процессора и его частота
- модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- модель и изготовитель устройства для чтения DVD-дисков
- объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru (для России) или help@odyssey.od.ua (для Украины).

Для создания файла диагностики надо:

1. Запустить ярлык *Диагностика DirectX*, который вы можете найти в программной группе *Техническая поддержка*.

2. В открывшемся окне перейти на закладку *Экран* (Display) и провести тесты DirectDraw, Direct3D.

3. Перейти на закладку *Звук* (Sound) и провести тест DirectSound.

4. Нажать кнопку *Сохранить все сведения...* (Save All Information...) и указать место на диске для сохранения текстового файла.

Для получения информации о компьютере необходимо:

1. Запустить ярлык *Сведения о системе*, который вы можете найти в программной группе *Техническая поддержка*.

2. В появившемся окне выбрать *Файл* (File) / *Экспорт* (Export), указать какое-либо имя файла и сохранить. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) - он может быть довольно большим.

© Games Workshop Ltd., 2006. Все права защищены. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Mark of Chaos, все расы, символика, имена, персонажи, иллюстрации и изображения из игры Warhammer: Mark of Chaos и мира Warhammer © Games Workshop Ltd., 2000–2006 используются NAMCO BANDAI Games America Inc. по лицензии. Все права защищены. © Black Hole Games, 2006. Все права защищены. Издается по лицензии компанией Deep Silver, подразделением KOCH Media GmbH. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru.